Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

SAILOR MOON KALENDARZ 1999

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 17/98 (16)
Grudzień 1998

MANGOWYCH ŚWIĄT!

Sailor Moon
demony i kolędy!

Burn Up Warrior
piękne pogromczynie przestępców!

Wings of Honneamise
alternatywna historia ludzkości

Saint Seiya
mistyczni wojownicy w obronie Ziemi!

End of Evangelion
koniec jest nieunikniony

Masakazu Katsura
DNA Video Irii

Konwenty
Świat Mangi 4 & BD Expo'98



© Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS/Movic/King Records/Y.Takada/Futabasha/R.Mita/Kadokawa Shoten/Victor Entertainment/R.Takahashi/A.Nakajima/Shogakukan/Kitty/FujiTV/A.Toriyama/Toei Animation/M.Kajishima/AIC/Pioneer/N.Takeuchi/Kodansha/

MANGA ZA DARMO

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł











WORLD OF MANGA I
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest listaserwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku







NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.

WICKED CITY
1xCD
Czas trwania 85 min.

MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
1xCD
Czas trwania 68 min.



MANGA POWER
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.

MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych pięknisi. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.







AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

THE PROFESSIONAL GOLGO 13
2xCD
Czas trwania 117 min.

FIRST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.





HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 39,00

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki
Hentai Manga - 35.00

MANGOWE OKIENKA - 28.00

KAWAII 1, 2, 3, 4, 5, 6 po 25 zł.



KISS
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów



MANGA BALANGA
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

ŚWIĄTECZNE CENY
NA ZAMÓWIENIA ZŁOŻONE DO DNIA 31 GRUDNIA 1998 r.
TAKA OKAZJA CZĘSTO SIĘ NIE POWTARZA

Kawaii

Numer 16

Grudzień 98
e-mail: kawaii@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Zan Chimiak
Tomisław Kucharzak
Bazyli Zygan

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy:

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Wesołych Świąt!

Jak widać, świąteczny nastrój zagościł również na łamach Kawaii. Rok temu mieliśmy niekłamaną przyjemność, po raz pierwszy w krótkiej historii naszego pisma, przeżyć razem z Wami ten wspaniały okres, jakim są Święta Bożego Narodzenia i zgodnie z obietnicą - jesteśmy tu znowu! A z czym przybywamy? Oczywiście z mangowymi prezentami! Ho ho hoooo! Na rozgrzewkę proponujemy szałowe dziewczyny z zespołu Warrior, czyli Burm Up Warrior. Następnie udamy się wraz z głównym bohaterem Wings of Honneamise do alternatywnego świata, który właśnie stanął na progu nowej ery - ery kosmicznej. Na łamy powraca Neon Genesis Evangelion, tym razem jednak w wersji kinowej, produkcja ta nosi tytuł - End of Evangelion, a wziął się za nią jeden z najbardziej oddanych sprawie Evy ludzi w Polsce jakich znam - Robin - jeśli myślicie, że wiecie już wszystko o Evangelionie... przeczytajcie ten tekst. Dobra, jedziemy dalej - mamy też smakołyki dla fanów Sailor Moon - wzięliśmy się ostro za tę serię - na Wasze usilne prośby zresztą. Zamierzamy opisać WSZYSTKO co jest związane z Czarodziejką... a zaczynamy od postaci negatywnych z pierwszej serii... miłej lektury. Ale to rzecz jasna jeszcze nie koniec - dalej spotkacie kolejne postacie z Dragon Balla, poznacie jedną z najbardziej popularnych mang na świecie - Saint Seiya, odwiedzicie wraz z nami dwa konwenty - Świat Mangi 4 w Gdyni oraz BD Expo'98 w Paryżu, pośpiewacie najpopularniejsze kolędy wraz z Sailorkami, nauczycie się kolejnych japońskich słówek z Yukiko oraz nie zobaczycie już na oczy Galerii Czytelników i Listów Kawaii... spokojnie, spokojnie - nikt nie ma najmniejszego zamiaru likwidować tych rubryk, wiemy, że cieszą się one dużym powodzeniem. Postanowiliśmy połączyć te działy w całość i w ten sposób rozszerzyć ich zastosowanie - teraz nazywa się to Kawaiiowa Skrzynka Kontaktowa (KSK) i służy nie tylko do pisania listów i rysowania mangowych postaci, ale do wielu, wielu innych rzeczy... a wszystko to zostaje oddane do Waszej dyspozycji... to oczywiście nie wszystkie atrakcje, bo zostało jeszcze... a zresztą... sami sprawdźcie. Bawcie się dobrze! Mangowych Świąt!

Paweł Musiałowski

Rys. IVE

AKEMASHITE OMEDETO GOZAIMASU!
WESOŁYCH ŚWIĄT ORAZ SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

Kochani! Z okazji zbliżających się Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku, chcielibyśmy złożyć Wam, WSZYSTKIM NASZYM WSPANIAŁYM CZYTELNIKOM, najserdeczniejsze życzenia szczęścia, zdrowia i wszelakiej pomyślności. Mamy gorącą nadzieję, że spędzony czas w naszym towarzystwie zaliczycie do tych miłych i magicznych chwil, do których należy również okres świąteczny. Życzymy Wam wszystkiego co najlepsze i w życiu najcenniejsze. Aby każdy z Was, w zgiełku codziennego dnia znalazł to, na czym mu najbardziej zależy i co uczyni go szczęśliwym. Bywajcie. Wesołych Świąt!

W świątecznym nastroju i w pełnym składzie:
Redakcja "Kawaii"



Rys. Darek Styrna

Kido Keisatsu Patlabor

Kraj powstania: Japonia
Tytuł oryginału: Kido Keisatsu Patlabor
Autor: Yuki Masami
Wydawca: Shogakukan
Ilość tomów: 22
Typ: manga
Gatunek: Wielkie Roboty
Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)

GATOLOG



Patlabor © Masami Yuuki

1) HISTORIA

Niedaleka przyszłość. Gwałtowny rozwój hipertechniki umożliwił powstanie humanoidalnych maszyn zwanych "laborami", powszechnie używanych w przemyśle. Owe wielkie roboty zostały również wykorzystane przez kryminalistów. W odpowiedzi na ich działania przestępcze, kierownictwo Metropolitan Police Departament utworzyło nowy wydział - Special Vehicle Section No.2 (Sekcja Wehikułów Specjalnych Numer 2). W jego skład wchodzi grupa pilotów kierujących laborami patrolowymi, nazwanymi "Patlabor". Fabuła mangi koncentruje się na opisie codziennych obowiązków brygady Police Mobile.

2) AUTOR

Ojcem mangi "Kido Keisatsu Patlabor" (tytuł angielski: "Mobile Police Patlabor") jest Masami Yuki, autor m. in. "Kyukyoku chojin R". Do połowy lat osiemdziesiątych znany był głównie wiernym fanom twórczości prac Yoshiyuki Tomino (m.in. "Gundam"), wykonując parodie jego prac. Pomysł na serię "Patlabor", zarówno mangę jak i anime, stał się udziałem Masami Yuki i Yutaki Izubuchiego, znanego mecha i chara designera ("Lodos do senki", "Gundam ZZ" etc.). Realizacja projektu zajęła im ostatecznie pięć lat. Pierwsze strony mangi ukazały się na łamach "Weekly Shonen Jump" w marcu 1988 roku, natomiast premierowy tom "Patlabora" wydany został 15 lipca 1988 roku.



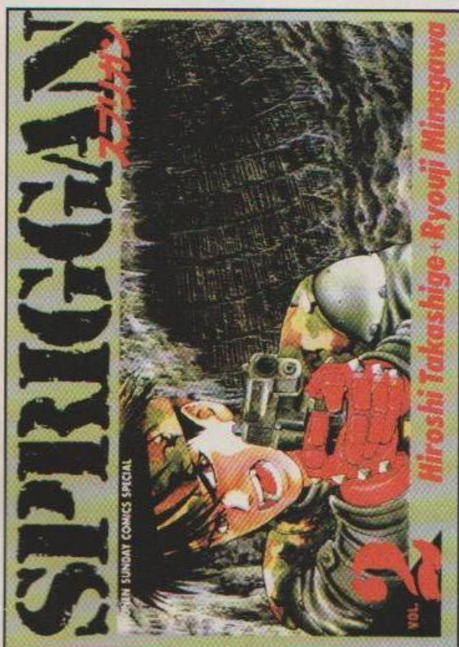




Spriggan

Kraj powstania: Japonia
Tytuł oryginału: Spriggan
Autor: Minagawa Ryoji (grafika), Takashige Hiroshi (scenariusz)
Wydawca: Shogakukan
Ilość tomów: 11
Typ: manga
Gatunek: cyberpunk
Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)

GATOLOG



Spriggan © Takashige/Minagawa/Shogakukan Inc.

1) HISTORIA



"Spriggan" to pseudonim nastoletniego agenta służb specjalnych Yu Ominae, zatrudnionego przez Fundację Arcam. Zadaniem młodzieńca jest ochrona starożytnych relikwii, powszechnie uważanych za niebezpieczne. Najpopularniejszą historią z całego cyklu jest "Noa-no hakobune" (w oryginalnym wydaniu stanowi fragment drugiego tomu), która czerpie wątki z biblijnej przypowieści o Arce Noego. Została ona opublikowana w Stanach Zjednoczonych i Francji pod tytułem "Striker".

2) AUTOR

"Spriggan" jest jedną z trzech prac, stworzonych przez duet Minagawa-Takashige. Komiks ukazywał się na łamach "Shonen Sunday", podobnie jak ich inne wspólne dzieło - "Kyo" (jeden tom). Ostatnim projektem obu panów jest scenariusz do filmu "Spriggan" (jego reżyserii podjął się Kawasaki Hirotsugu). Na koncie Ryojiego Minagawy znajduje się jeszcze seria komiksowa "Arms", której do 1998 roku ukazało się pięć tomów.





Text by Jedi & Robin

A życie toczy się dalej...


© Gainax

Seria "Evangelion" definitywnie zakończyła się ostatnim, trzecim filmem kinowym "Revival of Evangelion", będącym podsumowaniem dwóch poprzednich edycji kinowych. Tymczasem reżyser serii, Hideaki Anno, pilnie przygotowywał swój nowy projekt. Jego tytuł to "Kare shi Kanojo no Jijou" (Przypadki Jego i Jej). Jest to romantyczna komedia rozgrywająca się w środowisku uczniów liceum! "Jest to moje nieustanne szukanie inspiracji (...) wciąż się uczę, tym razem jednak podszedłem do tej serii jak do anime, a nie jak do mojego własnego życia..." - tak tłumaczy Anno diametralny zwrot gatunku reżyserowanej przez niego serii. Jest to pierwszy film Gainaxu, który nie ma nic wspólnego z SF (co warto odnotować). Anno bardzo przejął się rolą, odwiedzał specjalnie szkoły w Tokio i rozmawiał z uczniami, a nawet żył wśród nich przez jakiś czas!!! Patrząc na pierwszy odcinek serii, który notabene miał swoją premierę poza Japonią na konwencie Anime Weekend w Atlancie, widać, iż jego możliwości reżyserskie nadal się rozwijają, i wbrew temu co on sam mówi - seria żyje jego życiem. Cała historia kręci się wokół nieszczęść uczennicy Yukino, których podobno "mężczyźni nawet nie potrafią sobie wyobrazić" - jak twierdzą osoby na rec.arts.anime.misc w swoich postingach. Cóż, po tak niesamowitej lekcji życia, jaką był Evangelion, przyszedł czas spokoju, jakiegoś tymczasowego szczęścia i porządku, jaki Anno stara się stworzyć w "Kare-Kano". Jeżeli ta produkcja Was zainteresuje, to możecie ją zobaczyć w każdy piątek w telewizji japońskiej... jednym z pobocznych bohaterów tej opowieści jest pies, który wabi się... Pero-Pero (Pen Pen!).

Disney, Disney, co z Ciebie wyrośnie...



Kiki's Delivery Service
© H.Miyazaki/Ghibli/Disney

Oj, chyba coś dużego, ale i dość wolnego niestety. Projekcja Mononoke Hime została znowu opóźniona! Miramax ogłosił, iż film trafi do kin nie wcześniej niż na kwiecień 1999 roku! Natomiast w Japonii ukazała się już oryginalna wersja filmu na LD oraz VHS, a na sieci krąży całkiem nieźle wytimingowany skrypt w wersji anglojęzycznej. Lecz to nie koniec wieści od Disneya. Otóż wiadomo, że wersja z napisami pierwszego filmu Miyazakiego w ofercie Disneya - "Kiki's Delivery Service" została przełożona na koniec tego roku. Oczywiście, edycja dubbingowana już się ukazała, na dniach wyjdzie również bilingualny LaserDysk, na którym jednak oryginalna japońska ścieżka dźwiękowa nagrana zostanie w MONO! Jest to wynikiem faktu, iż wersja angielska zapisana zostanie w formacie Dolby Digital AC-3 (czyli brak miejsca). Wiadomo już również, iż kolejnym produktem Miyazakiego, jaki zostanie wydany (zgodnie z obietnicą - jeden film co pół roku), będzie "Tenku no shiroo no Laputa", czyli "Laputa - Castle in the Sky". Film powinien być wydany około marca 1999 roku, jednak fakt, iż nie wybrano jeszcze artystów podkładających głosy w wersji angielskiej (a fe!), na pewno wpłynie na terminowość produktu. Disney poinformował również, iż oryginalny tytuł zostanie skrócony do - "Castle in the sky", a decyzję taką podjęto po tym, gdy odkryto, że słowo "laputa" w języku hiszpańskim oznacza "zarażoną... osobę lekkich obyczajów". Jakby tego było mało - Madonna zaśpiewa końcową piosenkę z "Mononoke Hime"... a tak ten utwór lubiłem... hi hi.


Laputa - Castle in the Sky


Mononoke Hime

Bandai żąda pozwoleń!

Uwaga wszyscy organizatorzy konwentów! Bandai Visual ogłosił, iż od tej pory wymaga uzyskania od nich zgody na puszczane na konwentach produkcji z ich dorobku! Przedstawiciel firmy powiedział, iż zgodę taką prawdopodobnie KAŻDY od nich uzyska, firma chce jedynie wiedzieć, jaki film i gdzie jest pokazywany, mimo iż na niektóre pozycje szefostwo może się nie zgodzić... jednak uważamy, iż zapytanie się o pozwolenie nie jest niczym trudnym, a o wiele lepiej organizuje się konwent, wiedząc, że to AŻ Bandai pozwolił nam na puszczanie swoich filmów.

BGC na DVD!



Bubblegum Crisis © Artmic Inc./Youmex

Okey, to, że firma Multimedia 2000 wraz z AnimEigo chce wypuścić Bubblegum Crisis na DVD nie jest może nowością, jednak to, że AnimEigo udostępnił masę ich sławnych adnotacji, dodatkowych, nigdzie nie wykorzystanych skryptów, oraz że całość będzie zajmowała 3 krążki DVD na pewno zasługuje na miano newsa! Oprócz tak widocznych "objętościowych" zmian, wprowadzono również masę kosmetycznych nowinek. Po raz trzeci zmieniono menu główne, tym razem dodając masę animowanych przycisków, soundtrack z serii lecący w tle, galerię oryginalnych celuloidów, prawdziwe odgłosy z serii - nadając całości ten specyficzny klimat znany z oryginału. Każdy może się teraz poczuć jak w hardsuicie! (z Priss oczywiście:)). Jako niespodziankę, w ostatniej chwili dodano interfejs "search", umożliwiający odnajdywanie np. sekwencji video po podaniu sentencji z odcinka, lub chociażby słowa!!! Ostatnią już niespodzianką jest... zmiana terminu ukazania się zestawu. Pierwszy minął w czerwcu, drugi w październiku, a trzeci - zobaczymy co przyniesie pod choinkę Święty Mikołaj. Życzymy Wam nowego sprzętu do DVD. Będzie co odtwarzać... oj będzie.

Laureaci "konkursu Siedmiu Gwiazd":

Odtwarzacze osobiste Philips:
1. Magdalena Kubińska, Rzeszów
2. Justyna Ćwik, Chorzów
3. Agnieszka Jaworska, Włocławek
4. Agnieszka Barucka, Warszawa
5. Karol Brześkiewicz, Brodnica
6. Krystyna Ociepa, Andrychów
7. Magdalena Klupieć, Leszno
8. Mateusz Łaniecki, Białystok
9. Barbara Mokrzycka, Knurów
10. Marta Osadzińska, Biały Dunajec

Gry komputerowe - "Wacki - Kosmiczna Rozgrywka":
1. Justyna Rochala, Ksawerów
2. Sławel Łażewski, Polkowice
3. Magdalena Rzeszotarska, Płock

Powrót Evangeliona?



ADVision zmieniło wcześniejsze plany odnośnie wydawania filmów kinowych Evangeliona! (A dokładniej mówiąc - braku chęci ich wydania.) Wręcz przeciwnie - tym razem są nimi bardzo zainteresowani!!! Prawa autorskie na filmy obejmują dwie ekranizacje - "Death & Rebirth" oraz "End of Evangelion". Po wielkim sukcesie serii TV wydanej przez ADV, nikt z ekipy nie kryje, iż szefostwo chce zdobyć pozwolenia na wydanie tych przebojów. Jednak problem tkwi w ilości magicznych, zielonych papierków, jakie należałoby zapłacić za licencję. Po wielkim wykosztowaniu się, jakim niewątpliwie była dla ADV seria TV (licencja kosztowała ich podobno ponad milion dolarów!!!), każdy grosz się liczy. Brad Atwell z ADVision tak skomentował całe zamieszanie: "Nie mogę w tej chwili powiedzieć niczego bliższego o negocjacjach, jednak staramy się zakupić filmy". - Cóż, nam jedynie pozostaje czekać, czekać i... czekać. A w międzyczasie można podratować firmę, kupując całe 13 kaset z serią TV Neon Genesis Evangelion - w końcu to "tylko" $400. Przy okazji wiadomo również, iż Manga Entertainment wcale nie zakupiła prawa na Europę do filmów kinowych Eva - oni również starają się o licencję, jednak obecna sytuacja firmy nie wskazuje za bardzo na sukces w negocjacjach...

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

Mikan Enikki - ERRATA


© 1992 Nippon Animation

W poprzednim numerze Kawaii, przy artykule o Mikanie Enikki, nastąpiło małe pomieszanie danych i w rezultacie podaliśmy błędne informacje o autorze. Autorem nie jest pan Hitoshi Doi, lecz pani Abiko Miwa. Wszystkich zainteresowanych bardzo przepraszamy.

"Starocie" z Gainaxu

Gainax ogłosił zmartwychwstanie ich dawno porzuconego projektu o nazwie "Blue Uru"! Miała to być opowieść z gatunku SF, powalająca na kolana wszystko co do tej pory widział świat, jeśli chodzi o jakość animacji. Do przedsięwzięcia zaprzęgnięto takie osoby jak: Yamaga Hiroyuki (scenarzysta i reżyser "Wings of Honneamise"), Anno Hideaki (reżyser Evangeliona), Sadamoto Yoshiyuki (twórca mangi Evangeliona, chara designer do "Wings of Honneamise") oraz Shirow Masamune (Ghost in the Shell, Dominion, Appleseed, Black Magic...)!!! To naprawdę robi wrażenie! Całość designów jest w trakcie przerysowywania do nowych wymogów, które "nieco" się zmieniły od tych siedmiu lat, i będzie to już trzeci w pełni zrobiony przez Gainax film kinowy! Dodatkowo wydany został CD-ROM zatytułowany "Blue Uru Frozen Designs Collection", na którym umieszczono wszystkie pierwotne designy do tej serii, kolorowe ilustracje Yoshiyukiego, mecha designy Shirowa, skrypty Yamaga Hiroyukiego (po japońsku oczywiście), oraz parę filmów przedstawiających rozmowę reżysera technicznego Tsuruta Kenjiego oraz twórcy serii Yamagi Hiroyukiego odnośnie tego, jak seria miała wyglądać oraz jakie zmiany zostaną wprowadzone. Całość kosztuje 5800 yenów... pestka.

Manga Entertainment uderza ponownie


© Manga Entertainment

I to w jakim stylu!!! Szefostwo firmy oficjalnie oznajmiło, iż na początku przyszłego roku światło dzienne ujrzą dwa tytuły kinowe - "X the Movie" oraz "Perfect Blue"! Takich hitów mało kto by się spodziewał. Wiadomo już, iż wraz z pojawieniem się ich na kasetach video, wydane zostaną wersje na DVD. Dodatkowo poinformowano nas, iż na ukończeniu znajduje się subbowana (z napisami) wersja filmu kinowego Hayao Miyazakiego - "Lupin III: Castle of Cagliostro", która jednak ujrzy światło dzienne dopiero w przyszłym roku. My jednak zacieramy ręce na te dwie pozycje kinowe - Boże, daj tym panom masę kawy i zabierz chęć do snu - niech coś wreszcie skończą!

Gdzie sny stają się rzeczywistością?



Jedna z największych korporacji japońskich - Nippon Telephone and Telegraph wraz z dziewięcioma innymi firmami zamierza otworzyć pierwszy park poza Tokio bazujący na animowanych bohaterach wykreowanych przez Nippon Animation (pamiętacie kotka Mikana? oni go zanimowali!!!). Firma jest znana głównie ze wspaniałych animowanych adaptacji dziecięcych opowieści, to właśnie tutaj zaczynał swoją karierę Hayao Miyazaki czy Issao Takahata ze Studia Ghibli. Otwarcie parku planowane jest na rok 2003. To już po Second Impact, radzę uważać na Aniołki...

Koniec "papierowego" szaleństwa?

Każdy z Was zapewne surfując po sieci marzył o możliwości czytania mangi za pomocą Internetu. No cóż, wiadomym było, iż ktoś w końcu tego musi dokonać i oto słowo stało się ciałem... a właściwie stroną. Dwa mega koncerny, Shogakukan Inc. będący trzecim największym wydawcą w Japonii oraz Fujitsu Business Systems wspomagany przez Zapa Digital Arts - pionierów w zakresie tworzenia grafiki 3D dla potrzeb Internetu, stworzyli coś niesamowitego - pierwszą na świecie trójwymiarową mangę, którą każdy może "przeczytać" za pomocą przeglądarki Microsoft Internet Explorer 4.0 bądź nowszej bez ściągania jakichkolwiek dodatkowych Plug-Inów! Od 15 października aż do 15 listopada otwarta będzie promocyjna strona pod adresem http://www.webmanga.com/, na której każdy z Was będzie mógł obejrzeć przygody przesympatycznej Lum z mangi Rumiko Takahashi "Urusei Yatsura"!!! "Jesteśmy bardzo podekscytowani mogąc zaoferować pierwszy raz w historii Internetu coś, co niedługo stanie się jego dniem powszednim" - tłumaczy Yoshiaki Takahashi-san, główny producent WebMangi dla Shogakukan Inc. - "prawdziwą przygodę w świecie 3D bez potrzeby ściągania tony dodatkowych wtyczek". Całość robi wrażenie, jednak nie takie, jakiego byśmy sobie życzyli - długi transfer ściągania poszczególnych sekwencji video wyglądających jak kolejna "bajka" dla młodszego brata powoduje, że po paru minutach zaczynamy się po prostu nudzić w tym "ekscytującym świecie" - jak to głosi reklama. Pamiętajmy jednak, że na razie jest to strona testowa i pomóżmy twórcom wypełniając ankietę zawartą na stronie - kto wie, może w przyszłości WebManga stanie się biblioteką mang dla wszystkich fanów?


Urusei Yatsura © Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty-Fuji TV

Mangowe spotkanie w Chorzowie

Ta niewielka impreza odbędzie się w Księgarni Klasycznej "Matras" w Chorzowie, na ulicy Wolności 25 w dniach 11 i 12 grudnia o godzinie 15:00.

Oprócz możliwości zakupu najróżniejszych dóbr związanych z Sailorkami, kasety z filmem Sailor Moon S wydaną przez Planet Manga, czy najnowszymi mangami Sailor Moon z wydawnictwa J.P.Fantastica, będzie można porozmawiać z wydawcami, dostać autograf od znanych postaci naszego mangowego światka, obejrzeć urywki filmu, jak również spotkać się z "Kawaii". Impreza będzie raczej lokalnym wydarzeniem i trwać będzie tylko 2. godziny.

Dodatkowo dowiedzieliśmy się, że Planet Manga już zajęła się organizacją kolejnego Dnia z Sailor Moon! Firma planuje zorganizowanie imprezy w Gdyni, w styczniu bądź lutym. Organizatorzy gwarantują miejsca dla ok. 3500 osób, przedsprzedaż biletów, kilka wejść i wyjść oraz wiele innych atrakcji. Jeżeli dostaniemy więcej informacji, będziemy Was informować na bieżąco.

漫画

Oficjalny dystrybutor mangi w Polsce



SUPER OFERTA!!!

Zapraszamy do sklepu przy ul. Grzegórzeckiej 32A w Krakowie

NAJNIŻSZE CENY!!!

Jeśli chcesz otrzymać darmowy katalog — napisz do nas!

Sprzedaż wysyłkowa

BATTLE ANGEL ALITA #1 .... 75 zł
BATTLE ANGEL ALITA #2-8 ...... 69 zł
BATTLE ANGEL ALITA #9 .... 75 zł
DOMINION .... 67 zł
DOMINION Conflict 1 No More Noise ... 67 zł
DOMU A Child's Dream .... 80 zł
GHOST IN THE SHELL .... 99 zł
GON Color Spectacular Special .... 27 zł
GUNSMITH CATS Misfire .... 59 zł
GUNSMITH CATS The Return Of Gray ... 80 zł
NAUSICA Valley Of The Wind #1-4 ...... 80 zł
NEON GENESIS EVANGELION #1 69 zł
NO NEED FOR TENCHI #1 ...... 69 zł
NO NEED FOR TENCHI #2
Sword Play .... 69 zł
NO NEED FOR TENCHI #3
Magical Girl Pretty Sammy.............. 69 zł
OH MY GODDES 1-555-GODDESS ... 59 zł
OH MY GODDES Love Potion Number Nine 59 zł
OH MY GODDES Sympathy Fot The Devil 59 zł
RANMA 1/2 #1 .... 75 zł
RANMA 1/2 #2-11 .... 69 zł
RETURN OF LUM
URUSEI YATSURA #1-5 .... 69 zł
STAR WARS MANGA: A New Hope #1 49 zł
COUNTDAWN Sex Bombs **Hentai** ... 89 zł
SEXHIBITION **Hentai** .... 67 zł
TEMPTATION **Hentai** .... 89 zł

Hentai to mangi tylko dla dorosłych — przy zamówieniu wymagamy oświadczenia o pełnoletności

UWAGA!!!

Przeczytaj zanim zamówisz!

Do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1 komiks = 4 zł.
Za każdy następny + 0,50 zł itd.
W ten sposób obliczamy koszt całego zamówienia. Wyliczoną sumę należy nadać na poczcie, na nasz adres używając "czerwonego przekazu pocztowego"

ZAMAWIANE TYTUŁY PROSZĘ PODAĆ NA ODWROCIE PRZEKAZU!!!

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów w serii, w zamówieniu należy podać numery wybranych tomów (pamiętajcie, że 1 tom = 1 komiks!).

Prosimy czytelnie wypełnić przekaz i wyraźnie wpisać swoje dane: imię i nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym.

Komiksy **Hentai** wysyłamy tylko po otrzymaniu oświadczenia o pełnoletności zamawiającego. Więcej szczegółów, także o innych produktach, w darmowym katalogu firmowym.

Realizujemy tylko zamówienia opłacone na poczcie, nic nie wysyłamy za zaliczeniem pocztowym. Czas realizacji do 30 dni od daty otrzymania przekazu.

R.A.R.
ul. Grzegórzecka 32A
31-531 KRAKÓW

Zapraszamy także do naszej filii:



MAG MAGIC ul.Floriańska 28 Kraków

BURN-UP W

W roku 1991 w Japonii, światło dzienne ujrzała produkcja OAV zatytułowana Burn Up! Film ten oparto na mandze pod tym samym tytułem, publikowanej w odcinkach w Gakken's Comic Nora. Był to w miarę klasyczny produkt z udziałem kawaii panienek, wielkich spluw i szybkich samochodów - to co publiczność (a szczególnie jej męska część) uwielbia. Anime opowiadała historię o trójce policjantek, uwikłanych w walkę z uzbrojoną bandą porywaczy. Warto tutaj zaznaczyć, że muzykę do tej produkcji napisał wszechstronny japoński kompozytor - Kenji Kawai (patrz - m.in. Ghost in the Shell). Film cieszył się wystarczającym powodzeniem, aby bez zbytniego ryzyka zainwestować w kolejne odcinki i stworzyć w ten sposób atrakcyjną serię pełną szybkiej akcji i dramatycznych scen... stało się jednak inaczej. Pięćdziesięciominutowa OAV pozostała do dzisiaj jedyną częścią spod znaku Burn Up! (bez "dodatków"), tak zadecydował twórca - Yasunori Ide, ale inni mieli odmienne zdanie na ten temat...

Pięć lat później do ataku ruszyła nowa drużyna - Burn Up W (Warrior), to tytuł czteroczęściowej serii OAV kontynuującej temat atrakcyjnych policjantek udzielających się w walce ze zorganizowaną przestępczością. Tym razem jednak do dzieła przy-





stąpił nowy team realizatorów. Miejsce Yasunori Ide zajął Hiroshi Negishi, znany z reżyserii takich produkcji jak: Bounty Dog, Judge, Suikoden, Tenchi Muyo in Love (dla którego napisał również scenariusz, podobnie jak do serii tv), M.D. Geist. Warto dodać, że muzykę do Burn Up W napisał Hiroyuki Nanba (Armitage III). No cóż, ze wstępnych oględzin wynika, że mamy do czynienia z produkcją co najmniej dobrą, a jak jest naprawdę...??? Zobaczmy...

Część pierwsza - Skin Dive

Tokio. W luksusowym hotelu Kingdom trwa właśnie Międzynarodowe Forum Pokoju (International Peace Forum). Z tej to okazji do wielkiego wieżowca hotelowego przyjechało wielu zagranicznych dygnitarzy, aby wziąć udział w ważnej (nie pytajcie dlaczego i dla kogo - bo nie wiem:)) konferencji. W tym samym czasie pewien kartel narkotykowy (mniejsza o to w tej chwili, jaki) postanowił pod osłoną dystyngowanych panów z garniturach ubić interes...

Do hotelu wkracza tajemnicza kobieta w obstawie czarnych garniturów i zerka na zegarek. Upewnia się u recepcjonisty, czy jej chronometr chodzi poprawnie, po czym zakłada maskę przeciwgazową...

Do systemu klimatyzacyjnego hotelu wpuszczony zostaje gaz odurzający. W mgnieniu oka wszyscy goście i personel tracą świadomość. Następnie do akcji wkracza grupa terrorystów, bierze zakładników i wysuwa pierwsze żądania. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że panowie terroryści sprawiają wrażenie... niezbyt rozgarniętych, a ich niezwykle poważne żądania potwierdzają tylko te przypuszczenia. Czterech świrów domaga się między innymi zmiany nazwy popularnej gry wideo (dołączenia do już istniejącego słowa FINAL), żąda, aby trener tokijskiej drużyny baseballowej przeprosił za swoje porażki, a także chce zobaczyć sławną pop idolkę - Yumi Kawai, wykonującą na ich oczach skok bungee z hotelowego dachu... nago. Prawda, że pomysłowe...???

Jasne jest, że ta banda idiotów nie mogła przeprowadzić tak dobrze zorganizowanego aktu terrorystycznego, nasuwa się zatem pytanie - kto za tym stoi? Na trop prawdziwych terrorystów szybko wpadają nasze główne bohaterki - ten sexi team jest najczulszym wykrywaczem czarnych charakterów, nie ma się co dziwić, w końcu akcja to ich żywioł! Jedna z naszych bohaterek, specjalistka od komputerów o imieniu Lilica - włamuje się do sieci wewnętrznej hotelu (robią to z Rio, prawie jednocześnie) i wchodzi na kanał, na którym prowadzone są rozmowy ter-

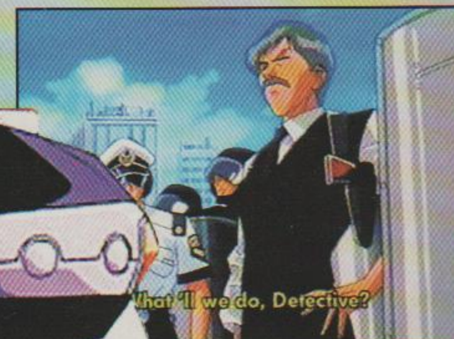












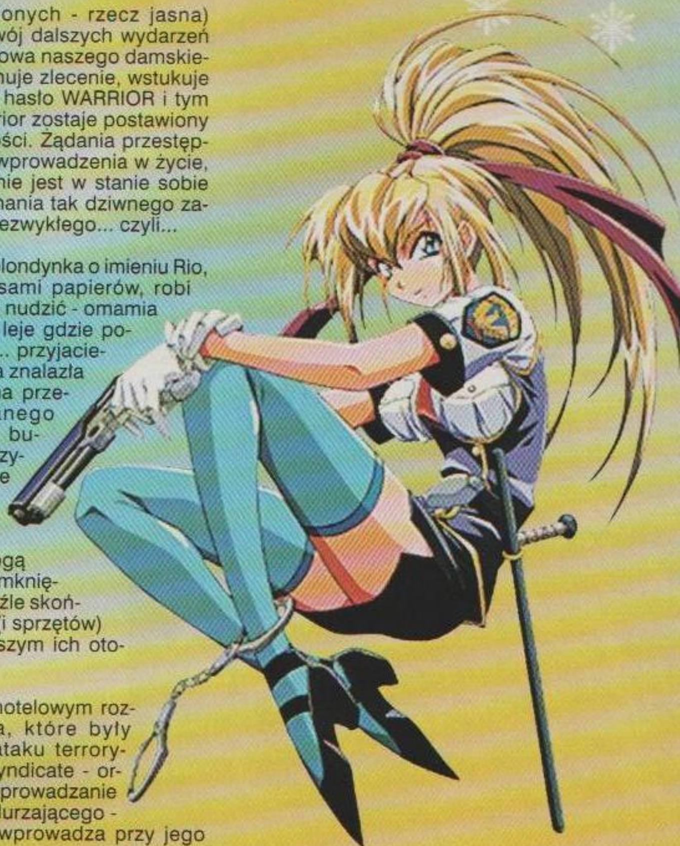
Rio



jest gorącokrwistą osóbką, istnym dynamitem i to bardzo niebezpiecznym dla otoczenia, zwłaszcza w chwilach pobudzenia emocjonalnego (co zdarza jej się bardzo często). Ma niezwykle silną osobowość i jest raczej trudną osobą we współpracy z innymi. Co by w każdym razie o niej nie mówić, trzeba przyznać, że zna się na swojej robocie i potrafi dać sobie radę nawet w najtrudniejszych sytuacjach (jak np. przekonanie swojego szefa, że musi... wyjść za potrzebą...). Mimo że nie szczędzi swoim współpracownikom kuksańców, potrafi przyjść im również z pomocą w tzw. sytuacjach podbramkowych. Ale niech tylko ucichną strzały, a Rio zmienia się nie do poznania i chwilami jest nie do wytrzymania. Uwielbia robić zakupy i wydaje na to fortunę... często nie swoją, gdyż wykorzystuje wdzięki, aby omamiać i naciągać swojego niedoszłego chłopaka - Yuji.

...in a totally, completely, clothes-less state...

rorystów (tych podstawionych - rzecz jasna) z policją. Oczywiście rozwój dalszych wydarzeń jest do przewidzenia. Szefowa naszego damskiego oddziału - Maki, otrzymuje zlecenie, wstukuje do komputera tajemnicze hasło WARRIOR i tym samym elitarny Team Warrior zostaje postawiony w stan najwyższej gotowości. Żądania przestępców są na tyle trudne do wprowadzenia w życie, że zwykły oddział policji nie jest w stanie sobie z tym poradzić - do wykonania tak dziwnego zadania potrzeba... kogoś niezwykłego... czyli...



Kąpana w gorącej wodzie blondynka o imieniu Rio, przywalona w biurze stosami papierów, robi wszystko, aby się tylko nie nudzić - omamia swoimi wdziękami szefa i leje gdzie popadnie zauroczonego nią... przyjaciela - Yuji. Z kolei Maya, która znalazła sobie dogodne miejsce na przeciwległym do opanowanego przez terrorystów hotelu, budynku, nie może się powstrzymać od wygarnięcia ze swojej super spluwy do... wszystkiego co się rusza. Jedno jest pewne - tak wybuchowe istotki nie mogą zbyt długo przebywać w zamknięciu, bo to się może bardzo źle skończyć dla wszystkich osób (i sprzętów) przebywających w najbliższym ich otoczeniu....

Tymczasem na zapleczu hotelowym rozgrywają się wydarzenia, które były prawdziwym powodem ataku terrorystycznego. Virtual Drug Syndicate - organizacja zajmująca się rozprowadzanie nowego rodzaju środka odurzającego - Wirtualnego Narkotyku - wprowadza przy jego pomocy w stan narkotyczny grupkę "garniturowców" i próbuje przy okazji ubić dobry interes. Na czele syndykatu stoi zimnokrwista i bezwzględna osobniczka, wydająca się być mózgiem całego przedsięwzięcia. Jedno jest zatem pewne - nasze

Maya



baaaardzo interesująca i zakręcona osóbka. Zielonowłosa przyjaciółka Rio i jej partnerka w jakichś nadzwyczaj podejrzanych interesach. Jej ulubionym zajęciem w wolnych chwilach jest... strzelanie do przestępców z dachów budynków. Prawda, że urocze? "Ta dziewczyna jest niebezpieczna!" - twierdzi Rio. Maya jest narwanym strzelcem pracującym dla Team Warrior tylko po to, aby mieć szansę na ustrzelenie kogokolwiek (!). Nie ulega wątpliwości - ona naprawdę kocha swoją pracę ponad wszystko. Jest niecierpliwa i wkurza się, gdy nie ma pozwolenia na otwarcie ognia. Chyba jedyny powód, dla którego policja godzi się na usługi tak narwanej osoby, to jej wyjątkowe umiejętności w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni.



If you resist me, I'll shoot!

Lilica



geniusz komputerowy i druga połowa mózgu zespołu. Zupełne przeciwieństwo dwóch poprzednich panienek - jest cierpliwa, opanowana i działa przede wszystkich używając szarych komórek, a nie mięśni.... chociaż sprawia wrażenie równie narwanej. Mimo że nie bierze bezpośredniego udziału w akcjach zespołu i znajduje się zawsze poza obszarem latających kul, to jednak odgrywa bardzo ważną rolę w oddziale. "Hacking" to dla niej zabawa - co prawda miała problemy z włamaniem się do komputera Syndykatu, ale poza tym jest w stanie złamać każde zabezpieczenie i dostać się za pomocą komputera absolutnie wszędzie.

Don't you ever, ever, come near this hotel!

Nanvel



o ile Lilica zajmuje się komputerami, to cała reszta jest na głowie Nanvel. Obie organizują wszystkie działania zespołu i trzeba przyznać, że świetnie się uzupełniają. Nanvel zajmuje się doborem sprzętu, broni - mającej być w użyciu w danej akcji, załatwia wszystkie formalności i dba o całą resztę technicznych elementów dotyczących działania drużyny. Jest dobrze zorganizowaną osobą i ma zawsze dużo dobrych pomysłów.

© AIC/MRC

Maki



jako jedyna w zespole nie sprawia wrażenia postrzelonej kobietki i wygląda jak poważna agentka oddziału specjalnego... przynajmniej w porównaniu z resztą zespołu sprawia właśnie takie wrażenie. Liderka w zespole; jest klasyczną, zawodową policjantką przedkładającą swoje obowiązki nad sprawy prywatne. Jest raczej poważna, ale ma swoje zabawne momenty w serialu. W swoich postanowieniach jest bardzo stanowcza, a jej silna osobowość pozwala jej zapanować nad całą grupą. Jest doskonałym szefem i reszta zespołu może być dumna, że pracuje z tak utalentowanym dowódcą. Co prawda nie wszystkie rozkazy Maki spotykają się ze stuprocentową aprobatą reszty drużyny, ale któż jest doskonały... Maki ma bardzo wysokie poczucie sprawiedliwości i honoru.

Yuji



krótko mówiąc - frajer i pantoflarz. Co prawda jest przystojny i rycerski (przynajmniej taki być próbuje), ale hormony zupełnie zamąciły mu w głowie. No cóż, być może nie ma się czemu dziwić - praca w bliskim kontakcie z Rio nie może wpłynąć pozytywnie na zdrowego faceta, a poza tym, jemu bardzo podoba się Rio i zrobiłby dla niej wszystko za jedną randkę. Dacie wiarę, że ta sierota uwierzyła Rio, że ze sobą chodzą...??? Ech, facet ma ciężkie życie, nie ma co - próbuje być mężny, heroiczny i wspaniałomyślny, ale zawsze mu się za to obrywa. Yuji traktowany jest przez Rio bardzo przedmiotowo, w praktyce może liczyć na jej uwagę tylko wtedy, gdy ta czegoś chce... lub też nie ma na kim wyładować swojej złości. Rio uwielbia wykorzystywać Yuji i robić z niego idiotę. Mimo iż Yuji ma wiele problemów przez Rio, nie robi nic, aby ten stan rzeczy zmienić i nadal odgrywa swoją rolę w drużynie... no cóż, w końcu jest tu jedynym mężczyzną i być może ma w tym jakieś swoje cele...

śliczne wojowniczki nie będą miały łatwego życia, gdyż ich przeciwnik z pewnością nie działa bez dobrze przemyślanego planu. Część pierwsza naszej opowieści jest zatem tylko "przygrywką" do kolejnych wydarzeń, jakie będą miały miejsce w następnych odcinkach serii W, mimo że nasze bohaterki biorą udział również w zdarzeniach niepowiązanych z głównym wątkiem Syndykatu - i dzięki temu fabuła nie jest nudna, lecz...

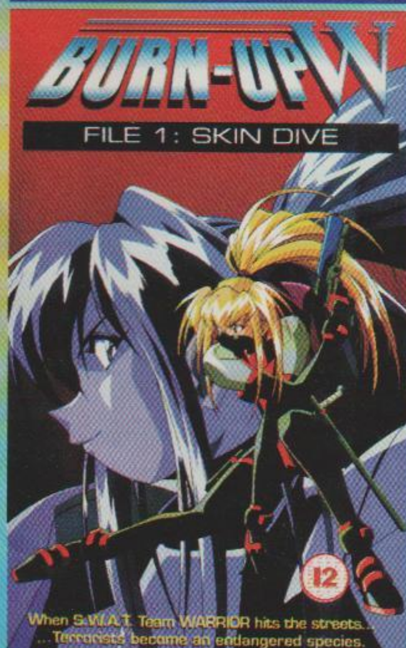
Virtual Drug Syndicate



organizacja przestępcza rozprowadzająca nowy rodzaj narkotyku, aplikowanego drogą wirtualną, czyli za pomocą komputera i specjalnej nakładki na oczy - coś w rodzaju hełmu do prezentacji wirtualnych. Syndykat to główny przeciwnik Team Warrior, a z zebranych informacji wynika, że odpowiedzialny jest nie tylko za wprowadzenie na rynek nowego narkotyku, lecz również finansuje większość działań przestępczych na terenie Tokio City. Policji nie jest znane miejsce, gdzie mieści się siedziba organizacji. Zagadką są również dane personalne jej przywódcy - tajemniczej, bezimiennej kobiety, poruszającej się zawsze w towarzystwie ochroniarzy, uczepionych jej niczym cienie. Baaardzo tajemnicze...

Podczas, gdy epizod pierwszy jest w zasadzie lekką i zabawną historyjką ze specyficznym zabarwieniem ecchi, dalsze odcinki wprowadzają więcej dramatyzmu, a fabuła nieco poważnieje. Hmm, trochę szkoda, gdyż po obejrzeniu początku nastawiamy się jednak na inny rodzaj zabawy, a tymczasem twórcy fundują nam lekką zmianę klimatu. Ale dzięki temu też, w kolejnych odsłonach jesteśmy świadkami nowych wydarzeń, np. część druga jest dosyć udaną (chwilami) parodią seriali z wielkimi robotami w roli głównej (w tym również Evangeliona). Całość jest ładnie narysowana i zanimowana - tutaj nie mam w zasadzie nic do zarzucenia. Film obfituje w wiele naprawdę zabawnych scen, mówię o tym, gdyż wiele z nich jest "ukrytych" i szczerze mówiąc nie od razu udało mi się wyłapać wszystkie zabawne momenty (a może ślepne?). Na przykład, gdy po raz pierwszy spotykamy Mayę, siedzi ona na dachu budynku i obserwuje przez lunetę swojej broni siedzibę terrorystów. Z największą trudnością powstrzymuje się, aby nie strzelić i w pewnej chwili... jeden z terrorystów wyskakuje na filar balkonu i zgrywa macho, wysyłając w stronę stojących na dole policjantów wyimaginowaną serię z automatu. Po chwili do grubaska podchodzi od tyłu jeden z kolesi i z kamienną twarzą ściąga go za chabety na podłogę. No nie - taka okazja drugi raz się nie powtórzy! - Maya niemal wychodzi z siebie... po czym zdyszana z emocji i temperatury panującej na dachu zjeżdża lunetą w dół i widzi... jak policjanci powstrzymują wymachującego gnatem jednego ze swoich kolegów, któremu (w przeciwieństwie do Mayi) puściły nerwy... uśmiałem się do łez, a takich scen jest tu więcej, trzeba tylko dokładnie popatrzeć... Mam jednak jeden zarzut - nie do samego filmu, lecz do wydania. Powiem wprost - dwadzieścia pięć minut projekcji to jednak lekka przesada. Na kasecie powinny znajdować się co najmniej dwa odcinki. Ale w sumie i tak wrażenia są bardzo miłe... O kolejnych odcinkach powiemy sobie przy innej okazji, a na koniec dobra wiadomość dla wszystkich miłośników serii - właśnie powstaje kontynuacja spod znaku Burn Up i nosi tajemniczy podtytuł EX... pożyjemy, zobaczymy...

Mr Jedi





Burn-Up W: 1.Skin Dive

Produkcja: AIC/MRC
Dystrybucja: A.D. Vision
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroshi Negishi
Scenariusz: Katsuhiko Kochiba
Chara design: Toshinari Yamashita
Czas: 25 minut
Dozwolone: 12

WINGS OF HONNEAMISE

"Nie wiem, czy to dobrze, czy źle... ale urodziłem się w zwykłej wiejskiej rodzinie - i jak wielu z nas nigdy nie zaznałem odpowiedniej opieki. Co ważniejsze - chociaż tego wówczas nie rozumiałem - jako przedstawiciel klasy średniej, nie znałem wszystkich problemów, jakie nękały biednych lub bogatych. Szczerze mówiąc, nadal nie chcę ich poznać. Jako dzieciak chciałem być pilotem marynarki wojennej. To był jedyny sposób, by latać odrzutowcem... Takie były szybkie... tak wysoko latały... mknęły przez powietrze... Och, myślałem, nie może być nic piękniejszego... Niestety, dwa miesiące przed ukończeniem liceum zobaczyłem swoją kartę poborową. Zyskałem ważki dowód, że pilotem już nie zostanę... W zamian zdecydowałem się zaciągnąć do Space Force".



© Bandai/Gainax

Zanim ujrzał światło dzienne...

Historia Wings of Honneamise (Honneamise-no tsubasa: oritsu uchu-gun) zaczęła się w roku 1995, kiedy to pewna grupa młodych ludzi zgłosiła się do jednej z największych japońskich korporacji, znanej przede wszystkim z produkcji zabawek - firmy Bandai. Jaki był ich cel? Teoretycznie bardzo prosty - zdobyć pieniądze na sfinansowanie filmu. Filmu animowanego, rzecz jasna. Jaki był efekt tych rozmów, zapytacie? - Pozytywny! - Makoto Yamashima, prezydent Bandai, dał się namówić, mało tego - przeznaczył na owe przedsięwzięcie zawrotną sumę ośmiu milionów jenów. Co prawda pojawiły się małe "zgrzyty" (związane z tytułem i treścią - ale o tym innym razem), ale w końcu osiągnięto zadowalający obie strony kompromis. Wings of Honneamise była pierwszą anime sfinansowaną przez Bandai...



Kim natomiast byli tajemniczy młodzi ludzie? - Hiroyuki Yamaga - dwudziestoczterolatek, który napisał scenariusz i podjął się reżyserii filmu, Yoshiyuki Sadamoto - twórca designu postaci oraz reżyser animacji do spółki z Fumio Lida... Ta grupa założyła rok wcześniej (1984) niewielką firmę produkcyjną, która zajęła się tworzeniem krótkich, czterominutowych animacji, z zamysłem zdobycia w ten sposób środków na realizację pełnometrażowego dzieła. Studiu nadano nazwę... Gainax...

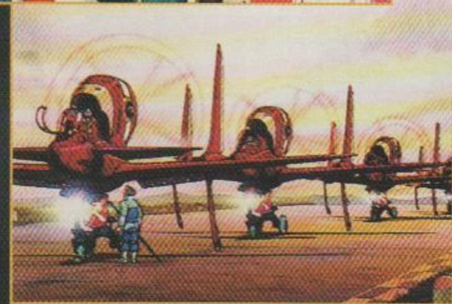


Produkcja ruszyła pełną parą zaraz po zatwierdzeniu budżetu. Do maja Gainax zebrał grupę trzech tysięcy animatorów (!) - nie ulega wątpliwości, że była to najbardziej kosztowna produkcja anime w tamtych czasach. W lecie, jeszcze tego samego roku, wybrana ekipa zespołu wyruszyła w świat, aby zebrać materiały na potrzeby filmu. Odwiedzono między innymi National Air and Space Museum w Waszyngtonie oraz wyrzutnię Space Shuttle Discovery na Cape Kennedy. Bardzo wnikliwie przestudiowano także architekturę postmodernistyczną w Nowym Jorku. Postarano się również, aby do projektu zaangażowano największe sławy - jako reżyser artystyczny zatrudniony został Hiromasa Ogura (Lupin III: Cagliostro-no jo), natomiast grupę animatorów wspomógł sam Hideaki Anno (Macross DYRL!, Kaze-no Tanino Nausicaa) oraz Yuji Moriyama (Urusei Yatsura). Prace nad ścieżką dźwiękową powierzono doświadczonemu kompozytorowi - Ryuichi Sakamoto, który wraz z Davidem Byrnem skomponował między innymi muzykę do filmu Ostatni Cesarz i co ważniejsze - zdobył za to Oscara.

















Czas płynął. W końcu w listopadzie 1986 roku film był na ukończeniu. Wtedy to właśnie Bandai przystąpiło do wzmożonej akcji reklamowej. Dzięki tak dużemu poparciu i nagłośnieniu udało się zorganizować premierę filmu w hollywoodzkim Chinese Theatre, co samo w sobie było już nadzwyczaj wyjątkowym wydarzeniem. Premierę przewidziano na 19. listopada 1986 roku, dokładnie w 25. rocznicę okrążenia Ziemi przez Johna Glenna. Pierwszy film wytwórni Gainax był ukończony...

Dwa słowa o dziele...

Zastanawialiście się kiedyś, jak by to było zacząć układać całą historię ludzkości jeszcze raz? Od początku? Wynaleźć wszystko od podstaw, od nowa, ze świeżym spojrzeniem na każdy przedmiot i ideologię. Zmienić wszystko, ale człowieka pozostawić takiego samego - z jego lękami, słabościami, dążeniami, pragnieniami i okrucieństwami. Umiejscowić go w nowej, a zarazem takiej samej rzeczywistości i postawić przed nim cel - taki, jakich już wiele stawiano przed ludźmi - cel, którego realizacja zmieni raz na zawsze oblicze świata...

Jak sięgnąć pamięcią wstecz, wraz z postępem zawsze szło zniszczenie. Człowiek opracowywał nowe urządzenia i wykorzystywał je przeciwko drugiemu człowiekowi. W szczególności dotyczy to przemysłu kosmicznego i nuklearnego, które przede wszystkim powstały po to, aby niszczyć, a dopiero potem, żeby służyć ludzkości, choć i tak do końca nie jestem pewien, czy to nie jedno i to samo... Idea sfinalizowania lotu w pustkę kosmiczną narodziła się w czasach zimnej wojny i to bynajmniej nie po to, aby ludzkość odniosła z tego jakieś korzyści, lecz dla chwały i propagandy; a rakiety, które wyniosły Gagarina i Glenna ponad ziemską atmosferę, pierwotnie zbudowano po to, aby przenosić nimi głowice nuklearne... pytanie - czy nie można było inaczej...? Odpowiedź twórców tego filmu wydaje się być twierdząca.

The Wings of Honneamise to nowe i jakże odświeżające spojrzenie na nasz świat, na naszą erę, na mijające właśnie dwudzieste






stulecie. Wiadomo, że aby osiągnąć zamierzony w tym filmie "efekt odzwierciedlenia naszego świata", nie można było wszystkiego wywracać "do góry nogami" i uważny obserwator bardzo szybko ujrzy w tym nowym świecie odbicie naszego. Maszyna do biletów - bliźniaczo podobna do tych z japońskiego metra, plakat - z którego bije styl Navajo, kapelusze ceremonialne wyglądające jakby zaprojektował je Maori, czy też wiadomości filmowe, z których przebija BBC. Nawet jeśli wszystko dookoła z pozoru wygląda inaczej: ubrania, pojazdy, sztućce, pieniądze, kuchnia, architektura, samoloty, religia, muzyka, rząd..., mamy jednak świadomość, że tak naprawdę chodzi o nas - o naszą przeszłość i... teraźniejszość, gdyż człowiek tak naprawdę się nie zmienił, a jak wiadomo, historia lubi się powtarzać.

Tak duże zwrócenie uwagi na detale naprawdę robi wrażenie. Aż dziw bierze, że komuś chciało się to wszystko wymyślać. Nie ma drugiego filmu, do którego można by porównać tę produkcje - pod tym względem nie ma ona sobie równych, ani nawet podobnych.

Film ma jedną wadę - jest zbyt krótki. Widz nie ma czasu, aby przyjrzeć mu się bardziej szczegółowo i nacieszyć oczy różnorodnością idei, jakie udało się upchnąć twórcom w swoim dziele. Nie jest trudno wymyślić kilka nowych przedmiotów i urządzeń, lecz połączenie ich w płynną całość, w wiarygodną całość, w taki sposób, aby widz uwierzył w jej prawdziwość i pozwolił się wciągnąć w stworzony świat, to już całkiem inna sztuka. W tym wypadku można z całą pewnością powiedzieć, że autorzy odnieśli całkowity sukces.

Ten film to powrót do rzeczywistości lat 50-tych, którą w jakiś sposób znamy, ale jednocześnie patrzymy na nią z nowej perspektywy. To taka współczesna baśń z przesłaniem dla współczesnych ludzi, pytanie bez odpowiedzi zmuszające nas do zastanowienia się nad naszym światem. Światem, który sami stworzyliśmy i wciąż pchamy go na oślep do przodu w nieznanym kierunku... w imię postępu... w imię tak zwanych wyższych idei... taka już jest natura człowieka...

Ale ta opowieść nie dotyczy tylko ludzkości, lecz również jednostki, która miała to szczęście, czy też pecha, wziąć sukces ludzkości na swoje barki. Główny bohater jest to ktoś, kto nie ma pojęcia o zasadzie działania całej "maszynerii", dzięki której doszło do tak wiekopomnego wydarzenia, jakim jest wystrzelenie w kosmos pierwszego człowieka. Główny bohater jest naiwnym dzieckiem z głową nabitą ideami i marzeniami, choć z drugiej strony trzeba przyznać, iż jest bardzo konsekwentny w ich realizowaniu. WOH to opowieść o dojrzewaniu, dojrzewaniu ludzkości i jednostki - procesie, który nie ma końca. Dowiadujemy się, że żadnej możliwości nie możemy odrzucać, gdyż mamy wybór... i przyszłość.

Fabuła

Trudno ten film opisać słowami. Fabuła nie jest jakąś zamkniętą całością, lecz sprawia wrażenie "kawałka opowieści" wyciętej z jakiejś większej całości. To ciąg zdarzeń, który gdzieś tam ma swój początek i koniec, ale my widzimy tylko część tego przedstawienia, tę, zdawałoby się, najważniejszą. Zadziwiające jest, z jaką dokładnością twórcy potraktowali każdy aspekt życia zarówno głównego bohatera, jak i świata, w którym egzystuje. Uważny widz wyłowi z tego istnego kalejdoskopu obrazów setki szczegółów, obok których zazwyczaj przechodzimy obojętnie, a które w tym obrazie stały się bardzo istotnymi elementami opowieści. Jesteśmy świadkami nie tylko przeżyć naszego bohatera, zdarzeń, które dotyczą bezpośrednio jego osoby, ale również wielu innych istotnych wydarzeń, mających związek z całym jego otoczeniem. Skaczemy pomiędzy różnymi obrazami, między życiem osobistym Shiro i sprawami najwyższej wagi państwowej, a wszystko po to, aby zebrać odpowiednią ilość informacji o przedstawionym świecie i... zrozumieć. Jeśli uda się Wam tego dokonać, przeżyjecie fascynującą przygodę wraz z głównym bohaterem...

Shirotzugh Lhadatto

Trudno powiedzieć, czy nasz bohater pojawił się w odpowiednim miejscu i czasie, czy też był jedyną osobą, która mogła tego dokonać... mniejsza o to; istotny jest fakt, że Shiro zawsze marzył o wzbiciu się w powietrze - zresztą dowiadujemy się o tym od niego samego, już na samym wstępie opowieści. Dlaczego w takim razie nie został pilotem? No cóż, pewni kompetentni ludzie zadecydowali za niego. Sen o lataniu byłby tylko mrzonką dorastającego chłopca, gdyby nie... Royal Space Force (Królewskie Siły Kosmiczne). Dlaczego w takim razie przyjęto Shiro tutaj, jeśli uznano, że nie nadaje się na pilota? Przecież lot w kosmos, to o wiele bardziej odpowiedzialne (przynajmniej w teorii) zadanie, zwłaszcza, że w tym przypadku chodzi o PIERWSZY lot w historii ludzkości. Odpowiedź jest prosta - Royal Space Force zostały powołane do życia, ale tak naprawdę niewiele osób wierzyło, że pieniądze wydane na to przedsięwzięcie są dobrą inwestycją. Nawet sami członkowie tej elitarnej jednostki, którzy to mieli być domniemanymi, pierwszymi ludźmi w kosmosie, nie traktują swojej pracy poważnie. Royal Space Force została nam przedstawiona jako grupa podstarzałych i zadufanych inżynierów oraz leniwych rekrutów. W czasie, gdy inżynierowie sami zdają się być zagubieni w swoim monstrualnym dziele, a koledzy Shiro traktują służbę w oddziale jak dobry sposób na przyzwoity poziom życia, nic nie robiąc jednocześnie, sam Shiro z nadzieją patrzy w przyszłość i jako jedyny nie dostrzega zakłamania i manipulacji, jakie kłębią się wokół jego osoby.








Dalejże w przyszłość...

Poniższy tekst, będący swego rodzaju streszczeniem fabuły, jest tak naprawdę tylko bardzo powierzchownym "przewodnikiem" po zdarzeniach przedstawionych w tym obrazie. Przeczytanie go nie zastąpi Wam obejrzenia tego dzieła, gdyż jest ono "naładowane" zbyt wieloma szczegółami, zarówno w sferze graficznej, jak i treściowej, a zatem chcąc powiedzieć o wszystkim, należałoby raczej napisać na ten temat książkę, a nie tak krótki artykuł. Natomiast osoby, które zdobędą ten film - czy to w wersji oryginalnej, czy też anglojęzycznej (dubbing), trzymając w ręku poniższy tekst, będą w stanie (przynajmniej taką mam nadzieję) szybciej zrozumieć całość - jednak jeszcze raz zaznaczam: nie otrzymają wszystkich odpowiedzi... te trzeba znaleźć samemu. Mam nadzieję, że ten tekst zachęci Was do sięgnięcia po film i pomoże Wam w pełni się nim cieszyć...

...Shiro poznajemy jako zauroczonego lataniem nastolatka. Chwilę potem widzimy go już jako młodego kadeta Royal Space Force, spóźniającego się na pogrzeb kolegi. Nie wszyscy mieli tyle szczęścia - postęp wymaga ofiar. Kolega Shiro stracił życie podczas testowania kombinezonów kosmicznych. Jednak na nikim nie wydaje się to sprawiać większego wrażenia, wszyscy bardziej zainteresowani są samą ceremonią i dalszymi testami, mającymi na celu kontynuację projektu budowy "załogowej sztucznej satelity".


© Bandai/Gainax







W jednej z kolejnych scen, kiedy to Matti i Shiro schowani, aby uniknąć ćwiczeń, rozmawiają o swoim położeniu, tracimy wszelkie wątpliwości co do prawdziwego stanu rzeczy w Royal Space Force. Z rozmowy kadetów jasno wynika, że chcą tylko "zapełnić brzuchy", natomiast przypłacenie życiem służby w takim miejscu jak to, nie jest ich życiowym celem.

Najbliższej nocy, kiedy przyjaciele zmarłego czczą jego pamięć w pobliskim barze, dochodzą do wniosku, że jego śmierć była jednak przedwczesna, gdyż załogowe loty kosmiczne to bardzo odległa przyszłość... nie wierzą w powodzenie swojej misji... Gdy spotkanie dobiega końca, samotny i oszołomiony Shiro trafia do dzielnicy rozrywki. Tam niespodziewanie trafia na dziewczynę (jak się później okazuje) swojego życia. Dziewczyna nazywa się Leiqunni Nondelaiko i bez reszty pochłonięta jest głoszeniem prawd swojej wiary. Tutaj mamy okazję po raz pierwszy usłyszeć cytaty ze świętej księgi, interpretacji Leiqunni, odpowiednika naszej Biblii (można zauważyć wiele podobieństw zarówno do Biblii, jak i wielu innych religii i wierzeń...). Lei rozdaje ulotki... jedna z nich trafia w ręce Shiro...

Kolejny dzień zastaje Shiro z bólem głowy i... tajemniczą kartką w ręku. Dzień jest wolny od pracy, a zatem nic nie stoi na przeszkodzie, aby skorzystać z adresu na skrawku papieru, odwiedzić dziwną dziewczynę i wziąć udział w jednym ze spotkań przez nią organizowanych... Domek dziewczyny mieści się gdzieś na peryferiach miasta, Leiqunni mieszka wraz z małą dziewczynką o imieniu Manna. Manna jest małomówna i od początku nie pała zbytnią sympatią do Shiro, natomiast Lei wydaje się nie wychodzić ze świata swoich marzeń, bez przerwy cytuje świętą księgę i ubolewa nad zepsuciem świata, w którym żyją...



Rozmowa z Lei zmienia coś we wnętrzu Shiro. Chłopak poruszony wizjami Lei o oderwaniu się od tego świata i zaznaniu lepszego losu, zdaje sobie nagle sprawę, że ma taką szansę, jako jeden z niewielu na tym świecie... może przecież polecieć w kosmos! Koledzy są zniechęceni jego nietypowym entuzjazmem, a Shiro jest gotowy podjąć wyzwanie swego życia... generał przemawia do znudzonego grona kosmicznych kadetów, wspomina historię Royal Space Force, kiedy to je założył 10 lat po tym, jak przeczytał książkę, w której dowodzono, że loty w kosmos nie są możliwe. "Trudno byłoby sporządzić listę rzeczy, które stały się od tamtego czasu możliwe..." - kontynuuje przemówienie - jednak członkowie Royal Force nie wierzą w zapewnienia generała i zbywają jego argumenty cynicznymi komentarzami; oni nie są w stanie dzielić wizji generała, wychodząc z założenia, że wypuszczenie kilku prymitywnych "sputników" (w tym kilka nieudanych prób z ostatnim) nie można uznać za jakiś znaczący postęp. Tragiczną sytuację zauważył nawet parlament, który właśnie zamierza uciąć dopływ funduszy dla projektu. Generał jednak niezrażony niepowodzeniami widzi jeszcze szansę wyjścia z tej pozornie ślepej uliczki. Ogłasza, że obmyślił plan potwierdzenia sensu istnienia Royal Space Force - ich celem jest wyniesienie człowieka w kosmos - teraz. Szuka zatem ochotników zdolnych do podjęcia się tego epokowego zadania. Jedyną osobą, która odpowiada na apel generała jest... Shiro. Przyjaciele chłopaka są zaszokowani (sam generał też nie wydaje się nadzwyczaj szczęśliwy) i próbują odwieźć go od podjętej decyzji, uratować przed niechybną śmiercią... starania te jednak nie przynoszą efektów, Shiro dokonał ostatecznego wyboru...



Rozpoczyna się długi i męczący trening młodego astronauty - jest bardzo ciężko, a warunki są często prowizoryczne. Generał wyjeżdża do stolicy załatwić sprawy finansowe związane z przedsięwzięciem. Shiro tymczasem spełnia swoje młodzieńcze marzenie, gdyż jednym z etapów szkolenia są loty samolotem... po raz pierwszy wzbija się w powietrze... Shiro nagle staje się kimś ważnym, choć jeszcze nie zdaje sobie z tego sprawy, za to jego "koledzy" piloci dają mu jasno do zrozumienia, że raczej nie będą się lubić...

"Do diabła, już gotowe! Wypuścimy cię w niej. Umrzesz, ale umrzesz w wielkim BUM!" - mówi podekscytowany kolega Shiro, gdy widzi olbrzymie elementy rakiety, która ma wynieść Shiro ponad atmosferę. Gdy okazuje się, że jednak istnieją realne szanse na powodzenie misji, cały personel z nowym entuzjazmem rusza do pracy.

Pierwszy wolny wieczór, jaki nadarza się od momentu, gdy postanowił lecieć w kosmos, chłopak poświęca na odwiedziny Leiqunni. Zastaje ją w domu i dowiaduje się, że odcięto jej prąd... razem spoglądają w gwiazdy. Shiro daje zaimprowizowany wykład na temat astronomii, natomiast Lei jak zwykle sprowadza wszystko do rozważań nad sensem istnienia... podczas kolejnych spotkań Lei daje do zrozumienia Shiro, że nie można jej zmienić, że ona celowo odcina się od zła tego świata, gdyż próbuje znaleźć lepsze wyjście... Shiro jest znudzony i chwilami rozbawiony jej zachowaniem... Gdy później jej dom zostaje zburzony przez firmę budowlaną na zlecenie elektrowni geotermicznej i chłopak dowiaduje się, że budynek był, wraz z niespłaconymi długami, spadkiem po ciotce, postanawia pomóc dziewczynie w opłaceniu procesu. Lei jednak nie chce narażać Manny na nowe nieprzyjemności, gdyż obie mają przykre doświadczenia wyniesione z domu, ponieważ z powodu sprzeczek rodziców musiały go opuścić... W Shiro znowu coś się zmienia... wieczorami czyta biblię, którą dostał od Leiqunni... "...twoje dzieci będą ciągle walczyć i smutek spłynie na pokolenia, a ich cierpienie rozszerzy się, aż do końca świata, aż ostatni człowiek umrze...".



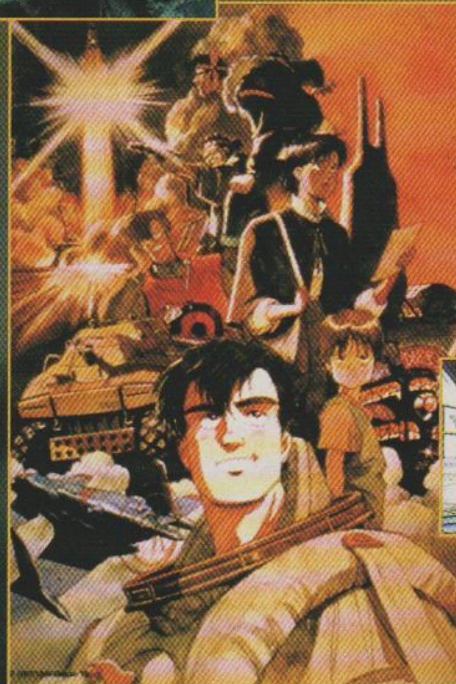




Podczas kolejnych etapów szkolenia Shiro zaczyna odkrywać, jak skomplikowanym procesem jest wystrzelenie go w kosmos. Słucha o dziwnych sposobach finansowania projektu, prywatnych wpływach generała w rodzinie królewskiej - Shiro jest jednak zbyt prostolinijny, aby zrozumieć te pokręcone machinacje... niedługo potem dochodzi do eksplozji silnika testowego, w której ginie doktor Gnnom, wtedy też po raz pierwszy Shiro słyszy o możliwości sabotażu.... sytuacja zaczyna się zaogniać...

Całość nagłaśniają media, rozpoczynają się demonstracje antywojenne organizowane przez przeciwników rządu. Tymczasem zapada decyzja, aby przenieść miejsce startu rakiety setki mil na południowy zachód, praktycznie na sam koniec ich granicy z ciężko zmilitaryzowanym państwem, sprzymierzeńcem największego międzynarodowego rywala Honneamano. Jeden z przyjaciół Shiro, pracujący nad projektem, dopatruje się w tym posunięciu celowego działania, mającego na celu niedopuszczenie do startu rakiety i sprowokowanie ataku przeciwnika... cała ta sytuacja zaczyna powoli przerastać Shiro... nadal czyta biblię... "...Nieświęte miasto zostało zrodzone w ogniu i zginie w ogniu. Z powodu zła, żaden z żyjących nie może stać się czysty...".

Shiro staje się osobą publiczną, podczas konferencji dziennikarze zarówno pytają go o poczucie "misji" jako "kosmicznego bohatera", jak i zarzucają firmie korupcję i marnotrawstwo funduszy, za które 30 tysięcy ludzi mogłoby otrzymać ciepłe miejsca do życia. Wiadomości telewizyjne jak zwykle nagłaśniają









sprawę, a tymczasem po drugiej stronie granicy trwają przygotowania do ataku...

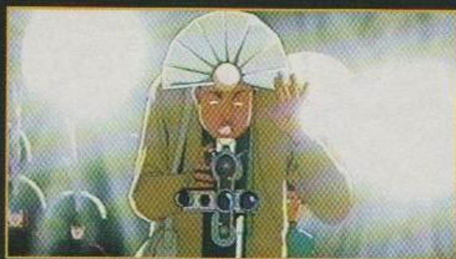
Leiqunni natomiast wraz z Manną zamieszkała w kościele. Shiro podczas jednej z wizyt wpatruje się z fascynacją w kamienny posąg z obrazem Boga bez twarzy, miejsce kultu... burzowe chmury rzucają ponury cień na okolicę... pada deszcz... Leiqunni wraca zmoknięta i Shiro zastanawia się, czym ona właściwie się zajmuje, widząc wypadające pieniądze z jej buta... jeszcze tego samego wieczora, po kolacji, Shiro pchany przez hipokryzję i pożądanie, próbuje zbliżyć się do Leiqunni... dochodzi do nieporozumienia... oboje czują się winni... (ta scena, jak i kilka innych z nią związanych (i nie tylko), zostały wycięte z wersji amerykańskiej, wydanej przez Manga Entertainment...). Shiro czuje się zagubiony - nie wie, czy jest łajdakiem, czy bohaterem - nie potrafi odnaleźć się w nowej roli.

Shiro staje się obiektem zamachu: agent Republiki - wrogiego sąsiedniego państwa - próbuje zastrzelić Shiro i jego przyjaciela Matti, podczas jednego z wypadów do miasta. Pogoń jest długa i męcząca, przyjaciele się rozdzielają, agent jednak okazuje się prawdziwym profesjonalistą - ani na chwilę nie gubi tropu. W końcu Shiro zmuszony jest w obronie własnej zabić agenta Republiki...

Bardzo ciekawym momentem jest rozmowa Shiro i generała w siedzibie Space Force. Rozważania nad potężną płaskorzeźbą przedstawiającą starożytną wojnę, przeradzają się w poszukiwanie sensu prowadzenia wojen... końcówka tej sceny uzmysławia nam (odpowiedź Shiro na pytanie generała - "...któż wie, co może zobaczymy tam pewnego dnia..." - chodzi oczywiście o scenę na płaskorzeźbie), jakim człowiekiem jest Shiro... jego odpowiedź krótko komentuje generał, mówiąc - "Zatem jesteś próżny".

Wkrótce potem Shiro znowu odwiedza Leiqunni i Mannę... Lei nie ma w domu... Manna natomiast po raz pierwszy odzywa się do Shiro... Shiro wyjeżdża, lecz zanim pojazd rusza, pojawia się Lei... która po raz pierwszy wydaje się być ucieszona widokiem Shiro...

Shiro wsiada do helikoptera wiozącego go na miejsce startu rakiety... pilot prosi go o autograf... Shiro uświadamia sobie, że wraz ze zbliżaniem się chwili odpalenia, nastawienie ludzi w stosunku do jego osoby ulega zmianie... Tymczasem prezydent Republiki otrzymuje raport o gotowości swoich wojsk stojących na granicy... Natomiast Shiro jadąc wraz z Matti samochodem na miejsce startu, po-



wtarza treść przemówienia, które ma wygłosić na orbicie...

Chwila startu zbliża się nieuchronnie... Shiro spogląda na potężną rakietę ustawioną w gotowości do wystrzelenia... nad ranem dzwoni telefon - przedstawiciele rządu ogłosili dokładny moment startu... czasu jednak nie ma zbyt wiele... wróg czuwa...

Shiro jest już w rakiecie. Rozpoczyna się sprawdzanie procedury przedstartowej. W powietrze po obu stronach granicy wzbijają się samoloty bojowe. Wojska Republiki przekraczają granice Honneamano. Do pomieszczenia kontrolnego wchodzi oficer Straży Narodowej i oświadcza generałowi, że natychmiast wszystkich należy ewakuować. Dochodzi do sytuacji, w której trzeba podjąć natychmiastową decyzję - czy pozwolić wystartować rakiecie. Jedni uważają, że jeśli nawet start się uda, rakieta może zostać zestrzelona, inni twierdzą, że wróg nie zniszczy rakiety, gdyż pragnie ją zdobyć. Shiro wyładowuje swój gniew krzycząc do mikrofonu - twierdzi, że jeśli zatrzymają się w tym miejscu, będą prawdziwymi głupcami...!!! ...Apel Shiro niesiony jest nie tylko do głośników w pomieszczeniu kontrolnym, ale także przez potężne głośniki zewnętrzne. Jego głos odbija się echem i trafia do uszu wszystkich walczących. Odnosi to skutek - procedura startowa zostaje wznowiona...

Niebo i ziemię wokół lądowiska rozświetlają eksplozje. Wybuchają pociski, giną ludzie, spadają trafione samoloty... rakieta nagle ożywa, odpadają uchwyty, gigantyczne silniki rozbłyskują światłem jaśniejszym niż ktokolwiek wcześniej widział. Scena startu działa hipnotyzująco na wszystkich zebranych... walka zamiera... start pierwszej rakiety kosmicznej mającej wynieść człowieka na orbitę stał się faktem... Shiro zostaje planowo wyniesiony poza atmosferę... Nadchodzi potwierdzenie z obserwatorium... Ekipa szaleje z radości... Operacja zakończyła się pełnym sukcesem...

Na świecie wybucha sensacja, prezydent Republiki zakrywa oczy, żołnierze patrzą w osłupieniu... ale Shiro jest teraz ponad tym wszystkim... rozgląda się w poszukiwaniu świateł miast... kręci pokrętłem radia... słyszy wiele głosów... włącza nadajnik... i mówi... coś zupełnie innego... "...Czy ktokolwiek słucha, tam na dole? Tu pierwszy astronauta rodzaju ludzkiego... Właśnie przed chwilą postawiliśmy stopę w nowym świecie. Tak jak góry i morze, kiedyś należał tylko do Boga. Ale od teraz będzie nasz, na zawsze. I prawdopodobnie przyniesiemy tutaj to, co przynieśliśmy dotąd wszędzie indziej. Przynieśliśmy zło na ziemię, w powietrze, a teraz poprosimy o kolejne miejsce we wszechświecie. Czy istnieją dla nas jakiekolwiek ograniczenia? Jak daleko możemy zajść? Proszę... jeśli ktokolwiek mnie słucha, po prostu, proszę, podziękujcie, że dostaliśmy się tak daleko - nie obchodzi mnie, jak to zrobicie. Jednak też, przebaczcie nam i zlitujcie się, i na końcu naszej grzesznej historii, proszę, nie odrzucajcie nas w ciemności. W naszej rozpaczy dajcie nam jedną, prawdziwą gwiazdę"...

Film kończy się kalejdoskopem scen z historii ludzkości, wizją postępu, przeglądem przeszłości ze świata Shiro... wszystko to sprawiło, że Shiro mógł się pojawić pewnego dnia i znaleźć się właśnie tutaj, w tym momencie... a zawieszony nad światem czuje się częścią tego wszystkiego, co znajduje się na dole....

Poniżej Leiqunni na jednej z tłocznych ulic wciąż rozdaje ulotki, głosząc w ten sposób nauki o Bogu i jako jedyna spogląda w gwieździste niebo... w nowy świat... w nową nieskończoność....

Wrażenia

Film jest... nadzwyczajny. Wybitny. Szokujący. Przepiękna animacja, niesamowita muzyka... długo by wymieniać. To jedna z tych produkcji, która działa na podświadomość widza bardzo powoli, ale za to niezwykle skutecznie. Po pierwszej projekcji siedzimy oszołomieni, z całą masą znaków zapytania latających po głowie. Za drugim razem zaczynamy dostrzegać w tej całej plątaninie zdarzeń i słów wspaniale wykreowany świat. Natomiast przy kolejnym podejściu zostajemy trafieni prosto "między oczy" i ten stan trwa również przy następnych projekcjach, pogłębiając się za każdym kolejnym razem.

Gdy na horyzoncie pojawił się legendarny Akira, oba tytuły były często stawiane obok siebie, fakt - pod wieloma względami są do siebie podobne. Oba zrealizowano z podobnym rozmachem, oba emanują równie sugestywnym klimatem, oba pobudzają wyobraźnię widza i zmuszają do myślenia. Oba są arcydziełami animacji. Jednak Wings of Honneamise jest filmem nieco innym, zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że jest bliższy naszym codziennym problemom i łatwiejszy do zrozumienia dla współczesnego człowieka, ponieważ poruszane tutaj aspekty naszego istnienia są nam znane zarówno z życia codziennego... jak i z lekcji historii.

Film nie jest prosty w odbiorze - to gratka dla wszystkich tych, którzy oczekują od kina czegoś więcej niż tylko prostej rozrywki. Wings of Honneamise to jedna z tych produkcji, które udowadniają, że animacja nie zna granic, gdyż granicą tworzenia jest "tylko" wyobraźnia twórcy. Jeśli ktoś szuka w anime tylko ślicznych dziewcząt a`la barbie z "obfitymi atrybutami", czy też umięśnionych bohaterów, zdolnych do załatwienia całej armii jednym kopniakiem, może sobie spokojnie odpuścić ten tytuł, gdyż zanudzi się na śmierć już po pierwszych kilkunastu minutach projekcji. Czy zatem odradzam? Absolutnie nie! Ten film poznać trzeba, poznać wypada. Nawet jeśli miałby nas zanudzić, jest czymś, co tworzyło historię anime i każdy szanujący się fan powinien zobaczyć go choć raz.

Gorąco zachęcam....

Mr Jedi



The Wings of Honneamise

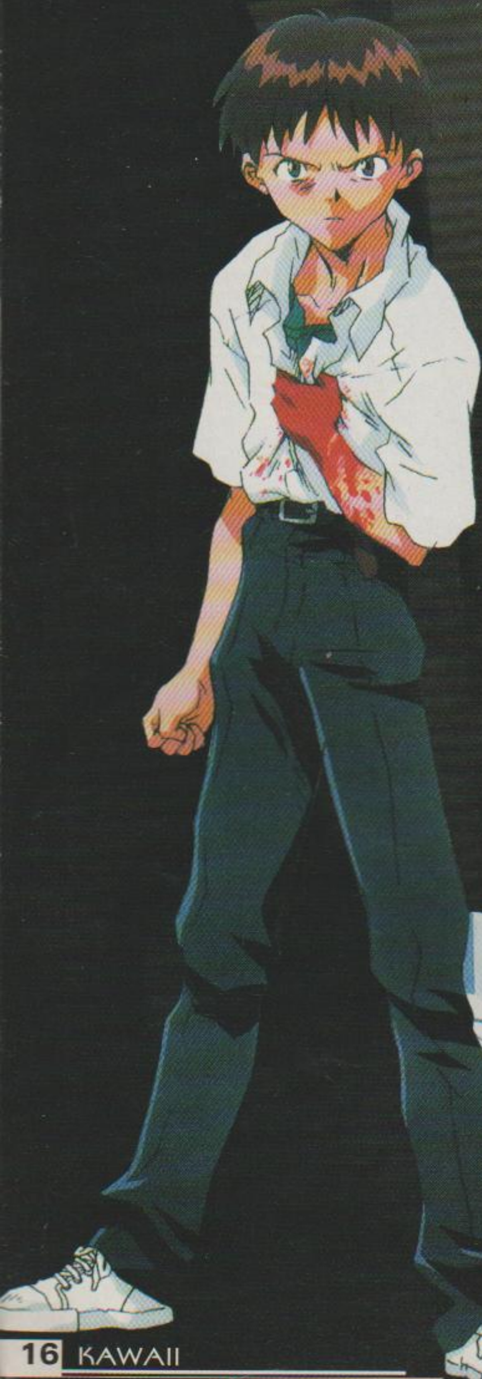
Produkcja: Bandai/Gainax
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria & scenariusz: Hiroyuki Yamaga
Chara desing: Yoshiyuki Sadamoto
Reżyseria animacji: Hideaki Anno, Yuji Moriyama, Fumio Lida, Yoshiyuki Sadamoto
Reżyser artystyczny: Hiromasa Ogura
Muzyka: Ryuichi Sakamoto
Czas: 125 minut

THE END OF EVANGELION

Na początku, gdy po raz pierwszy światło dzienne ujrzała seria TV, Evangelion wydawał się być kolejnym filmem utrzymanym w kanonie SF. Produkcja charakteryzowała się wspaniałym mecha designem Yamashity Ikuto i Hideakiego Anno, wyraźnie odznaczały się również elementy religijne oraz przeżycia wewnętrzne bohaterów. Jednak wraz z ewolucją wewnętrzną reżysera Anno, ewoluowała i seria. Hideaki Anno od samego początku utożsamiał i kierunkował serię według swoich przeżyć, chciał jej nadać tego polotu, feelingu, jakim przepełnione było jego życie. Seria zaczęła się rozrastać, każdy odcinek był inny, głębszy, zaczęło się okazywać, iż tak naprawdę nie chodzi tutaj o walkę z "kosmitami", lecz o coś więcej. Na plan pierwszy wychodziły zagadnienia poruszające tematy "dokąd zmierzamy", czy "kto tak naprawdę jest wrogiem - my, czy oni?". Seria ukazywała losy wielu bohaterów naraz, nie starając się narzucić im ról głównych czy drugoplanowych, a pozwalając im samym ewoluować. Koniec był jednak ewolucją tylko jednego z nich, reszta tajemnic wraz z samymi Evangelionami pozostała nierozwiązana. Napór fanów chcących uzyskać odpowiedzi był duży, za duży, aby GAINAX nie podjął prac nad remake'iem dwóch ostatnich odcinków TV. Powstał film "Death & Rebirth" zrobiony jakoby "na dniach", ale jakże wspaniały. Kolejki, jakie zbierały się pod kinami, były jednymi z największych od czasów "Macrossa: Do You Remember Love?"! Tłum fanów ustawiał się przed kinami już na kilka dni przed projekcją, nie zważając na zimno, na deszcz - oni wszyscy czekali na "niego" z utęsknieniem. Gdy się wreszcie pojawił - miażdżył. Składał się z dwóch części - 72 minutowego "Death" zgłębiającego w sobie wszystko to, co wydarzyło się w serii TV do 24 odcinka włącznie, oraz lustrzanego odbicia śmierci - zmartwychwstania - 27 minut "Rebirth" (stanowiącego 2/3 części "Air" drugiego filmu kinowego, End of Evangelion). Niesamowite wrażenia, wspaniała animacja, ta sama mistyczna fabuła. Jednak wiadomo już było, że to co dopiero miało nadejść, będzie czymś o wiele większym, czymś, czego kinowe projektory jeszcze nigdy w życiu nie ujrzały, czymś, co miało zmiażdżyć wszystko i wszystkich. To miał być koniec, koniec świata.

"End of Evangelion" trwa około 87 minut i składa się z dwóch części stanowiących ów remake ostatnich odcinków serii TV - "Air" oraz "Magokoro wo kimi NI" (My true heart for you). Część "Air" powstała z gotowego już skryptu do odcinka 25 serii telewizyjnej, który jednak nigdy nie został wykorzystany z powodów budżetowych. Z tej przyczyny "The End of the World", czyli 25 odcinek telewizyjny, zrobiony został tą samą drogą, którą zrobiono również odcinek 26 - dramat rozgrywający się wewnątrz umysłów bohaterów. Śmiało można więc stwierdzić, iż "Air" jest jakoby powrotem do oryginalnej wersji wydarzeń. W przeciwieństwie do odcinka 26 serii TV, druga część filmu dogłębniej ukazuje fabułę oraz powiązania między bohaterami, bazując jedynie na głębokich przemyśleniach, jakie zostały zapoczątkowane w serii telewizyjnej. Ponieważ film miał być reinterpretacją dwóch ostatnich odcinków serii, format odcinkowy jest tutaj bardzo widoczny, ze sławnymi podwójnymi tytułami oraz tzw. "eyecatch scenes", czyli statycznymi czarnymi obrazami, na których znajdują się jedynie białe napisy. Aby jednak docenić chociaż cząstkę tego dzieła, trzeba zagłębić się w jego "serce", dowiedzieć się, w jakich trudach powstawał każdy fragment jego ekranowego "życia", gdyż ten film żyje, emanuje tak cudowną energią, która na każdym, absolutnie na każdym widzu, wywiera niesamowite wrazenie. Być może tajemnica kryje się właśnie w jego genezie...

Zapewne każdy z Was zna PRODUCTION I.G., studio, które zasłynęło takimi hitami jak "Patlabor 2 the Movie", "Ghost in the Shell", "Blue Seed" czy "Please Save My Earth". Ekipa PRODUCTION I.G. zrobiła wszystko co w jej mocy, aby ten film stał się najwyższej jakości produkcją kinową. Sam fakt,



















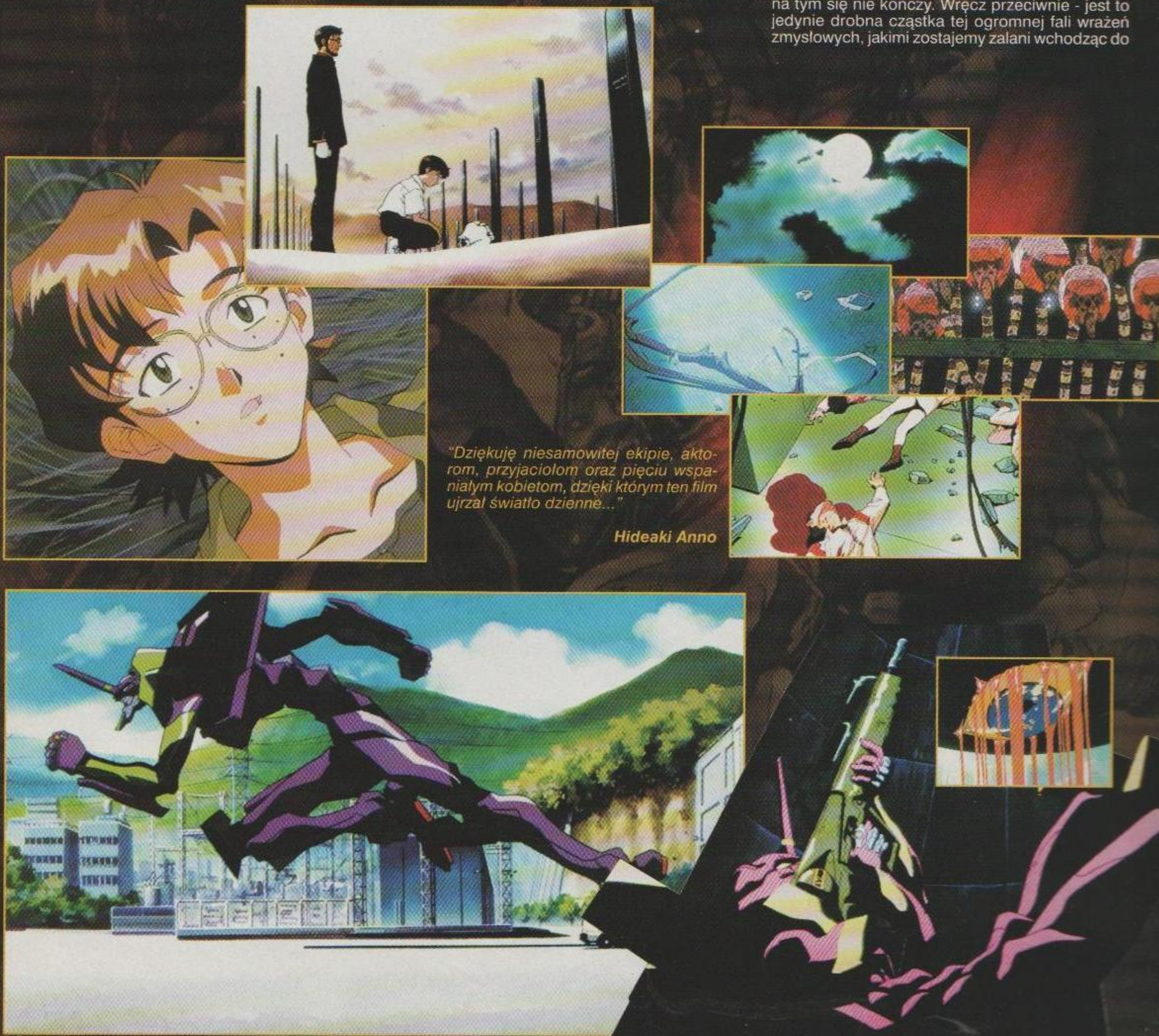
iż obie części filmu posiadały aż pięciu reżyserów artystycznych (tzw. art. director) robi wrażenie! W pierwszej, głównym reżyserem scen skoncentrowanych przede wszystkim na bohaterach jest Kouse Kazuya z PRODUCTION I.G. Znany jest on oczywiście jako animator "Patlabora 2" i "Ghosta", natomiast dwa razy pracował jako reżyser graficzny serii TV Evangeliona. Honda Yuu, będący reżyserem reszty scen, pracował już wcześniej jako animator czołówki do serii TV - to naprawdę robi wrażenie. O wygląd wizualny drugiej części filmu zadbało trzech panów. Należą do nich: Suzuki Gotoni, Hiramatsu Teishi oraz Anno Hideaki. Suzuki i Hiramatsu byli reżyserami scen ogólnych, podczas gdy Anno skoncentrował się na scenach z mechami oraz komputerowymi efektami specjalnymi. Aby pokazać wewnętrzny świat Shinjiego w drugiej części filmu, dodano kilka wstawek z prawdziwego życia, których scenarzystą był sam Hideaki Anno. W tym celu uformowano specjalną ekipę o nazwie "Special Production Team", na której czele stanął Higuchi Shinji, będący również główną osobą odpowiedzialną za efekty specjalne. Całość powstała po skonfrontowaniu wizji Hideakiego oraz Higuchiego.

Pomimo, iż grafika komputerowa (zwana dalej CG - computer graphic) została szeroko użyta już w serii TV, to sceny z jej wykorzystaniem nie były tam aż tak zauważalne przez potencjalnego odbiorcę z prostego powodu - były to obrazy dwuwymiarowe. Jednak tym razem, "End of Evangelion" nadszedł przynosząc fanom pełną trójwymiarową CG. Sercem produkcji efektów 3D jest zespół Omnibus Japan, który należy do czołówki największych koncernów telewizyjnych Japonii, pracujący na najwyższej klasy maszynach do obróbki video firmy Silicon Graphics oraz dźwięku firmy Euphonix. Większość scen CG zauważyć można w momencie wypełniania się Human Complementation Project, czyli w drugiej części filmu. Do najwspanialszych przykładów należą m.in. moment, w którym powierzchnia Ziemi zamienia się w Morze LCL, bądź gdy z morza wyrastają miliony świetlistych krzyży. Do uzyskania jak najlepszego efektu, oprócz normalnej obróbki komputerowej, grupa Omnibus Japan musiała poddać owe sceny specjalnemu, analogowemu procesowi filmowania z użyciem dużej ilości filtrów.

PRODUCTION I.G. również miało swój wkład w sceny zawierające komputerowe efekty. Zespół zajmujący się efektami pracował dzień i noc na PeCetach, aby uzyskać pożądany efekt. Wszelkie tła renderowane były na takich programach jak Photoshop czy Fractal Design Painter, natomiast część animowana na programie Lightwave 3D (wersja PC, nie Amisiowa). Jedną z najbardziej spektakularnych scen jest nalot 9. modeli seryjnych w pierwszej części filmu - "Air". Dziewięć transportujących je samolotów widzimy z lotu ptaka bezpośrednio nad nimi, mamy wrażenie, iż one rzeczywiście lecą na różnych wysokościach - czego nie dałoby się nigdy uzyskać konwencjonalną kamerą, którą kręci się większość produkcji anime. Scott Frazier, pracujący dla Production I.G., mówi, iż "to była jedna z najtrudniejszych scen, jaką robiliśmy od paru miesięcy (...) graficy włożyli w to masę pracy, a i tak efekt nie był w stu procentach taki, jaki zaplanowali (śmieje się)".

Oprócz tak zaawansowanych technicznie firm, do efektów komputerowych przyczyniło się również studio Hideakiego - GAINAX. Dzięki specjalnym technikom możliwe było np. uzyskanie efektu przezroczystości - głównie w scenach, w których pojawiają się ekrany komputerów - również nie do osiągnięcia normalnymi metodami - jednak sceny te zaliczone zostały w creditsach do gatunku 2D. Oprócz całości "End of Evangelion", również i część Rebirth (wchodząca w skład "Air") pokazana parę miesięcy wcześniej przy okazji puszczania "Death & Rebirth" w kinach, przeszła "odmłodzenie" na stacjach graficznych, aby poprawić jej jakość i dostosować do wymogów Enda. Wyszło jej to oczywiście na dobre.

Ale dość zachwycania się grafiką, End przecież na tym się nie kończy. Wręcz przeciwnie - jest to jedynie drobna cząstka tej ogromnej fali wrażeń zmysłowych, jakimi zostajemy zalani wchodząc do



"Dziękuję niesamowitej ekipie, aktorom, przyjaciołom oraz pięciu wspaniałym kobietom, dzięki którym ten film ujrzał światło dzienne..."

Hideaki Anno

© GAINAX/Project EVA/TV Tokyo/NAS

kina (bądź siadając wygodnie przed telewizorem...). Tuż za animacją muszę pochwalić wspaniałą muzykę, pozostawiającą na widzu niesamowite wrażenie. W "End of Evangelion", podobnie jak w serii TV czy w filmie "Death & Rebirth", wszechobecna jest muzyka klasyczna. Bez niej niemożliwe byłoby wywołanie u widza tak fantastycznych wrażeń emocjonalnych, jak faktycznie ma to miejsce w trakcie każdej sceny, której tło stanowią dzieła klasyków. Najbardziej rozpoznawalnymi utworami są "Air on G", który jest nową wersją utworu J.S.Bacha zaaranżowaną przez Sagisu Shiro (główny kompozytor muzyki do całego kanonu Eva), oraz "Jesus bliebt meine Freunde" - również Bacha. Pierwszą kompozycję słyszymy podczas walki pomiędzy Eva-02 oraz unitami seryjnej produkcji, dodatkowego uroku tej scenie nadają przeploty z Ritsuko konfrontującą Gendou Ikari. Drugi utwór pochodzi z kompilacji istniejącego już dzieła i został użyty w scenach rozważania Shinjiego nad sensem życia w drugiej części filmu. To właśnie zawsze było pewną tajemnicą i ogromną zaletą Evangeliona - ta wszechobecna muzyka klasyczna, połączenie scen śmiertelnej walki z utworami największych klasyków. To było i zawsze będzie przyciągać każdego do tej serii - niby tak prosta, a zarazem tak skomplikowana oprawa...

Jednak oprócz już istniejących dzieł, duet Anno i Shiro napisał dwa przecudowne kawałki specjalnie na potrzeby filmu. Pierwszym z nich jest "Thanatos - If I Can't be Yours", który słyszymy pod koniec pierwszej części "Air". Jest to wokalna wersja podkładu muzycznego "THANATOS (E-13)" użytego w odcinku 19 "Introjection" serii TV. Wokalistką jest Loren, a słowa napisał Mash. Tytuł piosenki można przetłumaczyć jako "impulsywne pragnienie śmierci", gdyż THANATOS oznacza Boga Śmierci w mitologii Greckiej. Piosenka jest bardzo klimatyczna, jednak nie odznacza na widzu takiego piętna jak drugi utwór, który jest THE BEST kawałkiem od czasów "Zankoku"! Jest on głównym motywem drugiej części filmu, a jego tytuł brzmi "Komm, susser Tod" (co można przetłumaczyć jako: "Przyjdź, słodka Śmierci"). Słowa do piosenki napisał Anno Hideaki, natomiast Mike Wyzgowski przetłumaczył je na język angielski, w którym jest ona śpiewana. Wokalistką jest Arianne, a muzykę napisał Sagisu Shiro. Ogółem mamy 18 nowych podkładów, plus dwa nowe utwory. Całość podkładów została od nowa nagrana, dlatego nawet część REBIRTH posiada nową muzykę, inną od tej z filmu "Death & Rebirth".

O samej animacji, o samych wrażeniach dźwiękowych, można by pisać wiele. Jednak nikt na tym świecie nie jest w stanie oddać słowem nawet tak prostego dźwięku jak C-dur. Mimo nawet największego zachwycania się nad każdym tonem, nad każdą nutką i każdym odczuciem, nie jestem w stanie przekazać Wam tego, co przekazuje autor tekstu za pomocą ust wokalistki i rytmu muzyka. Powiem Wam tylko, iż gdziekolwiek będziecie, słysząc muzykę z "End of Evangelion", od razu ją rozpoznacie - ona jest po prostu jedyna na świecie.

End of Evangelion kontynuuje wątek rozpoczęty w 24. odcinku serii TV "The last Angel". Fatum z "Manuskryptów znad Morza Martwego" dopełniło się, 16. Anioł zaatakował GeoFront - i zginął. Shinji-kun wpadł w załamanie psychiczne z powodów, których nie wymienię, aby nie zepsuć wrażeń; Asuka w stanie krytycznym znajduje się w szpitalu, natomiast Misato rozpaczliwie szuka jakichkolwiek dowodów o Aniołach, które zostawił jej po śmierci Kaji. Wszyscy bohaterowie doszli do momentu, z którego praktycznie nie ma już wyjścia. I tu wkracza Seele, aby dokonać tego, co wydawało się wszystkim niemożliwe - zakończenie ewolucji ludzkości właśnie nastąpiło. Z polecenia tej organizacji, JSSDF (Japanese Strategic Self Defense Forces) zaatakowało kwaterę główną NERVu z rozkazem zniszczenia Eva-Unitów wraz z pilotami oraz całego personelu (bez osób nie mogących się bronić...). Okrutne, podłe, a jednak - często mające miejsce w przeszłości wydarzenie - masowe morderstwo niewinnych ludzi. Jednak to dopiero początek. Asuka odzyskuje przytomność, lecz w momencie jej przewagi nad



siłami UN, do akcji wkracza 9 seryjnych modeli Evangelionów, zesłanych przez Seele, które lądują, otaczając Eva-02 wraz z przestraszoną i zdezorientowaną pilotką. Co stanie się później? Na pewno Wam nie powiem - nie jestem bowiem w stanie pokazać tego, co pokazał Anno wraz z zespołem swoich ludzi z Gainaxu. Życie - to chyba jest odpowiedź, której szukałem - on po prostu pokazał, jak okrutne może być czasami życie, pokazał, iż dla niektórych ludzi... życie jest śmiercią. Tak jak sama nazwa wskazuje - jest to zakończenie ostatniej "Evangelii naszego Stulecia".

Koniec. Tyle powinienem właściwie napisać o tym najwspanialszym dziele ze wszystkich dzieł japońskiej animacji. "End of Evangelion" nie miał być kolejnym filmem, miał być czymś nowym, Anno mówił, iż chciał "...aby Evangelion był czymś, co mogłoby dać nadzieję całemu rynkowi anime na lepszą przyszłość. Rynek u nas w Japonii stoi w miejscu, wszelkie projekty są powielane, i jest to wina samych twórców, a nie odbiorców!". Film jest swego rodzaju oczyszczeniem, według zasady katharsis, jest deszczem, jaki został zesłany, aby oczyścić ludzi z grzechu i dać im jeszcze jedną szansę. Miał być czymś w rodzaju Biblii, nauką życia - i wbrew wszelkiej krytyce, taką Biblią rzeczywiście się stał. Aby go zrozumieć, potrzeba czegoś więcej niż umysłu, wiedzy książkowej, kojarzenia faktów - należy mieć w sobie człowieka, napełnić swoje serce uczuciami. Anno wiele razy mówił, iż: "Ten film, jak i postacie, są chore - jednak mnie się to podoba, bo ja to rozumiem, a jestem przecież tylko człowiekiem". Żaden z dotychczasowych filmów nie wyzwalał tylu emocji w ciągu tak krótkiego czasu - tej chęci do myślenia, do odczucia tego samego co bohaterowie, chęci do szukania prawdy i sensu życia - a w końcu chęci do ujrzenia tej prawdy. Jednak "End of Evangelion" jest tylko jedną z wielu dróg, jakimi Evangelia mogła pójść, jest to tylko spojrzenie na przyszłość z perspektywy kilku ludzi - inaczej ma to miejsce w serii TV, w której przecież HCP również się zakończył, ale przy udziale jedynie Shinjiego.

Czy "End of Evangelion" jest lepszy od zakończenia proponowanego w serii TV? Czy przez zastosowanie tylu wspaniałych efektów wizualnych, dźwiękowych, staje się czymś bardziej docenianym przez każdego człowieka? Dla Hideakiego Anno Evangelion jest jak jego życie, cały czas idzie do przodu, więc nie ma w nim i nigdy nie będzie jakiegoś sensownego zakończenia. Może być ono jedynie inne w każdym jego projekcie, ponieważ takie jest właśnie życie. Czy natomiast "End" jest tak samo prowokujący jak dwa ostatnie odcinki TV? Możecie być tego pewni!

Do moich dzieci

Kieruję te słowa do wszystkich ludzi, których udało mi się wciągnąć w świat Evangeliona, który ja nazywam nową ewangelią. Chciałem Wam powiedzieć, iż ten tekst jest moim hołdem, jaki oddaję wszystkim twórcom, aktorom i seiyuu biorącym udział przy tworzeniu Biblii, w którą wierzę. Nie mogę więcej pisać o fabule, gdyż bezsensownym jest streszczanie komuś sensu życia, który dla każdego z nas jest diametralnie inny. Najważniejszym jest dla mnie, abyście to zobaczyli - gdyż tego nie da się opisać, a ja nie jestem w stanie nawet i w stu numerach "Kawaii" przekazać Wam tego, czego ta seria mnie nauczyła, czy też jakie wartości ze sobą niesie - chciałbym po prostu, aby przestano traktować ją jako kolejne anime o głębszej fabule, a zaczęto się zastanawiać nad tym, czego ten film może nas nauczyć... Chciałem również wytłumaczyć się czytelnikom pisma, którzy mogli poczuć się lekko (lub mocno) zdezorientowani czytając moje wywody. Staram się pisać dużo artykułów, jednak uważam, iż pisanie jest swego rodzaju posłannictwem i nie powinno się go traktować powierzchownie, a w każdym, nawet w najprostszym artykule - starać się coś przekazać. Jeżeli więc pozostanę w szeregach tego jedynego, i tak niesprawiedliwie niedocenianego pisemka, będę się starał, aby stało się ono swego rodzaju symbolem, z którym można będzie bez obaw kojarzyć słowo manga i anime w Polsce. Dzięki za czas poświęcony moim rozważaniom...

Robin







"Podobno życie jest tylko bajką... jeżeli to prawda, to Evangelion jest moim życiem..."

Robin

End of Evangelion

Reżyseria i scenariusz: Anno Hideaki
Chara design: Sadamoto Yoshiyuki
Mecha design: Yamashita Ikuto i Anno Hideaki
Muzyka: Sagisu Shiroo
Produkcja: GAINAX/Project EVA/TV Tokyo/NAS
Czas trwania: ok. 70 minut
Data premiery: lipiec'97 - w Japonii
Cena kasety VHS: Genesis 0:13 i 0:14, 5000 yenow sztuka
Dystrybucja serii TV w Polsce: Planet Manga

Encyklopedia Sailor Moon

Królestwo Ciemności i demony - seria pierwsza

odcinki 1 - 46

Jak już wszyscy zdążyli zauważyć, nie ma filmu bez czarnego charakteru, albo przynajmniej postaci negatywnej (oczywiście są pewne wyjątki od tej reguły, ale to już zupełnie inna historia...). W Sailor Moon jest naprawdę dużo czarnych charakterów... Spróbujmy je nieco przybliżyć...

Seria Sailor Moon

Główni mąciciele:
1. Królowa Metalia
2. Królowa Beryl
3. Kunzite
4. Judyte
5. Nephrite
6. Zoisite
7. Endymion (w kilku odcinkach)

Królestwo Ciemności...

Dawno, dawno temu, między Ziemią a Księżycowym Królestwem, panował pokój. Wszyscy żyli zgodnie, pomagając sobie wzajemnie. Było tak jednak do dnia, gdy ziemska władczyni, Królowa Beryl, uwolniła panią zła i ciemności - Królową Metalię. Wtedy Ziemianie, opanowani przez potężną energię cienia, zaatakowali Księżyc. Po stronie Księżyca opowiadał się tylko jeden Ziemianin - zakochany w Księżniczce i spadkobierczyni tronu Księżycowego Królestwa - Księżniczce Serenity. Owym osobnikiem był Książę Endymion. Zginął on podczas najazdu na Księżyc, podobny los spotkał także Księżniczkę, Wojowniczki Srebrnego Kryształu i wszystkich mieszkańców Księżyca. Królowa Metalia została jednak zapieczętowana przez Królową Serenity, matkę Księżniczki. Władczyni Księżyca zapłaciła za ten czyn śmiercią, lecz zdążyła wysłać mieszkańców Księżyca na Ziemię, by tam za wiele, wiele lat, mogli się ponownie odrodzić...

...i ich cel.

Ich głównym celem jest zdobycie wystarczającej energii, aby przebudzić wielką władczynię Metalię. Potem jednak chcą zdobyć siedem odłamków Tęczowego Kryształu, w którym uwięzionych jest siedem najpotężniejszych demonów. Po złączeniu wszystkich kawałków ma się ukazać Srebrny Kryształ, dzięki któremu Królestwo Ciemności będzie mogło opanować świat, a także dzięki temu szybciej uwolnić swoją władczynię.

Władza...





Na czele w hierarchii Królestwa Ciemności stoi **Królowa Metalia**. Jest ona absolutną jego władczynią. Trochę nie fotogeniczna z niej istota. W mandze cały czas jest czymś w rodzaju czarnej chmury, a w serialu przybiera formę kogoś bardziej podobnego do człowieka, możemy ją zobaczyć dopiero w odcinku 46., którego Polsat nie wyemitował... Jedyna rzecz na której jej zależy, to panowanie nad światem i zwycięstwo zła, oraz (oczywiście) odrodzenie się na nowo lub, jak kto woli, ponowne rozpieczętowanie...



Królowa Beryl dowodzi siłami Królestwa Ciemności, a jej głównym zadaniem jest przywrócenie Metalii do życia. Zdecydowanie można powiedzieć, że się podkochuje w Endymionie... poza tym ma fajne uzębienie... no, może trochę za zwierzęce, ale co tam... skoro tak długo nie odwiedzała dentysty... Też jej się trochę władza marzy (najbardziej to widać w mandze), ale i tak jest zadowolona z tego co ma (zwłaszcza wtedy, gdy skazuje swoich podwładnych na potępienie...). Dodam tylko jeszcze, że moim zdaniem ładniej wygląda w anime niż w mandze...

Generałowie...

Beryl prawie nic nie robi, tylko siedzi sobie na tym tronie, rozkazuje i skazuje na śmierć, natomiast prawie całą czarną robotę odwalają generałowie... A, no właśnie - generałowie... Jest ich czterech. Niegdyś byli podwładnymi Endymiona, ale opanowała ich moc Królowej Metalii... A oto i oni:



Judyte - "Pierwszy z Czterech" - tak zwykł o sobie mówić ten blondasek. Jego zadaniem było zbieranie energii. Robił to na dużą skalę, to znaczy od wielu ludzi naraz. Jego największymi błędami było to, że po pierwsze nie doceniał dziewcząt, a po drugie - rzadko kiedy wykonywał swój plan sam... No cóż, jak się mało ćwiczy i zleca wszystko innym, to nic dziwnego, że się tak kończy... A przysłowie mówi "Licz sam na siebie"... Oczywiście, miło nieraz coś komuś zlecić i poleniuchować, ale bez przesady... Ciekawe ile mu płacili... W sumie zebrał dość dużo energii (a może to demony zebrały, co?!), ale nie zabił czarodziejek, za co został ukarany wiecznym snem... czyli śmiercią... A ja się z tego cieszyłam! - bo z zasady jestem feministką, a jak się nie docenia dziewczyn, to tak to potem wychodzi ;).



Nephrite - Także zbierał energię, a pod koniec również szukał Srebrnego Kryształu. Energię zbierał jednak w nieco inny sposób. Za pomocą gwiazd typował ofiarę mającą w danym dniu największą moc. To on także po raz pierwszy użył Czarnego Kryształu. Na Ziemi występował jako Masato Sanjouin. Jeździł czerwonym, sportowym autem. Gdy poznał Naru, myślał, że to ona jest Sailor Moon. Przebrał się nawet za Tuxedo. Gdy się jednak okazało, że się pomylił, odebrał jej dużą ilość energii. Zaczął się interesować, skąd zwykła dziewczyna ma taką moc. Potem okazało się, że Naru była w nim zakochana. Zresztą ze wzajemnością. Nephrite został zabity przez demony Zoisite. Zginął w ramionach Naru... Ta po jego śmierci go opłakiwała i przez pewien czas była w żałobie. Jedyną pamiątką po nim był kawałek piżamy Naru, którym obwiązała rękę Nephrite. Szczerze przyznaję, że jest to mój ulubiony wróg z serii pierwszej. Dobrze się spisywał, a że miłość nie wybiera, to już nie jego wina.



Zoisite - Trzeci generał o jasnobrązowych włosach, poddany królowej Beryl, miał za zadanie zdobyć wszystkie odłamki tęczowego kryształu. Nie wyszło mu to jednak najlepiej, gdyż kilka z nich zabrał Tuxedo, a jeden Sailor Moon (po pewnym czasie oddała). W niektórych tłumaczeniach robiono z niego kobietę (ale mężczyzną i tak pozostanie), a to wszystko przez łączącą go z Kunzite więź. U nas znane to było jako "braterska miłość"... ale i tak wszyscy uważni wiedzą, że to wcale nie było tak... Nie ma co ukrywać - Zoisite i Kunzite to geje. I niech mi nikt tego że to piszę, palcem nie wytyka, bo taka jest prawda! A prawdy nie zmienicie! Kole w oczy, ale zawsze pozostaje prawdą, nawet jak się to próbuje zataić, czy mówić o tym cicho! Zoisite umarł w ramionach Kunzite skazany przez Beryl za próby zabicia Tuxedo. Zresztą on i Tuxedo mieli między sobą dobre stosunki - w jednym z odcinków nawet zwraca się do niego per "Mamoru-chan".



Lord Kunzite - Był ostatnim i jedynym generałem w anime, jego misją było pokonanie Sailorek i odebranie im Srebrnego Kryształu. Z obydwu się nie wywiązał, lecz nie dlatego zginął. Został pokonany przez Sailor Moon.

Ach! I jeszcze on...



Endymion - Jego nie można na stałe zaliczyć do Królestwa Ciemności (to dobry facet), ale tam też przez pewien czas służył, więc go nie pominę... Został "naładowany" sporą dawką czarnej energii i dzięki temu Beryl udało się go przekabacić na stronę Królestwa Ciemności. Jego zadaniem było odebranie Sailorkom Srebrnego Kryształu i zabicie Księżniczki.

Demony...

Oczywiście generałowie sami nie odwalali czarnej roboty, tylko zlecali ją demonom (jeden aż za dużo...). Teraz przybliżymy nieco demony z Królestwa Ciemności... Są tu także najważniejsze wydarzenia z każdego odcinka pierwszej serii lub jak kto woli - krótkie omówienie każdego odcinka...



ODCINEK 1 Nakimushi Usagi no karei naru henshin. (Płaksa Usagi transformuje się.)

W pierwszym odcinku występuje demon Morga, który podaje się za panią Osakę - mamę koleżanki Usagi - Naru... Prawdziwa matka Naru jest uwięziona w podziemiach. Demon ma za zadanie zbierać energię ludzi przez różne klejnoty. Aby ułatwić sobie zadanie, prowadzi przecenę w sklepie jubilerskim, którego właścicielką jest właśnie mama Naru. Ma śmiesznie okręcaną szyję, brązowe włosy i czarną suknię. Jak przystało na pierwszy odcinek, poznajemy w nim główną bohaterkę i jej gadającego kota.



ODCINEK 2 Osiokyo! Uranai house ha youma no yakata. (Ukarzę cię! Dom fortuny pod panowaniem demona.)

W tym odcinku demon przybywa na Ziemię pod postacią wróżki z Jubandii. Dzięki kartom hipnotyzuje ludzi. Między innymi kolegów Usagi. Po hipnozie ludzie stają się niewolnikami Królestwa Ciemności.

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation



Przez hipnozę młodym ludziom wydaje się, że mogą robić co chcą i buntują się, dzięki czemu demon zbiera energię. Demonka ma czarne długie włosy, demoniczny uśmiech, zieloną skórę i fioletową suknię. Ginie zabita przez Sailor Moon.

ODCINEK 3 Nazono nemuribyou, mamore otomeno koisuru kokoro. (Tajemnicza śpiączka, ochronić kochające dziewczęta.)





Demon tym razem prowadzi z Judyte program "Godzina Zero", w którym czytane są listy miłosne słuchaczek. Za wykorzystanie listu dostaje się broszkę w kształcie kwiatu. Broszka ta wysysa ludzką energię. Najlepsze jest jednak to, że program tak naprawdę nie istnieje i nikt z radia nic o nim nie wie. Ludzie pozbawieni energii zapadają w śpiączkę. Demon pokazuje swą prawdziwą postać, gdy Usagi przeszkadza w nadawaniu programu. Ma brązowe włosy, jasną skórę i zieloną tunikę. Ginie od diademu Sailor Moon.

ODCINEK 4 Usagi ga oshiemasu! Slim ni naruhou. (Usagi cię nauczy! Sposób na schudnięcie.)





Tutaj demony to trzech umięśnionych facetów z salonu piękności "Zdrowie i uroda". Kąpiel parowa, to wspaniały sposób na chudnięcie w ciągu kilku dni... jak?... przez odebranie energii... Judyte osobiście kieruje całą akcją. Demony czerpią energię z pierścieni na głowach. Wystarczy zniszczyć pierścienie, by demony zmieniły się w normalnych facetów...

ODCINEK 5 Youma no kaori! Shaneera ha aiwo nusumu. (Zapach demonów! Szanelki kradną miłość.)





Kolejny demon sprzedaje szanelki w sklepie zoologicznym. Szanelki mają specyficzny zapach, każda inny. Gdy ktoś spojrzy w oczy szanelce, natychmiast odczuwa wielką chęć jej kupienia. W tym właśnie odcinku Shingo zahipnotyzowany przez szanelkę kopie Lunę. Demon po zmianie ma niebieskie ostre zęby, brązowe włosy i, będący jego słabym punktem, ogon. Sailorka używa w tym odcinku po raz pierwszy ataku "Moon Tiara Stardust".

ODCINEK 6 Mamore koino melody! Usagi ha cupid.





Kurene jest demonem, który ma za zadanie dodać do wszystkich nagrań wysysającą energię i działające na podświadomość fale ultradźwiękowe. Tak naprawdę jest chmarą nietoperzy. Potem zmienia się w jednego wielkiego nietoperza. Usagi w tym odcinku dostaje ołówek do zmiany.

ODCINEK 7 Usagi hansei! Star no michiha kibishii. (Rozwaga Usagi! Droga do gwiazdorstwa jest bardzo trudna.)



W tym odcinku demon wciela się w Mikan Shiratori - siedemnastoletnią gwiazdę ze szkoły Usagi. Jako Mikan demon organizuje konkurs "Szansa dla Kopciuszka" i poszukuje gwiazd. Podczas swego występu hipnotyzuje ludzi, wmawiając im, że muszą startować w konkursie, w którym następnie oddają swoją energię. Demon ma niebieską skórę i potrafi latać. Walczy niebieską wydzieliną unieruchamiającą przeciwnika.



ODCINEK 8 Tensai shoujoha youma nano? Kyoufuno sennoujuku. (Czy genialna dziewczyna jest demonem? Przerażająca szkoła.)





Demon tym razem wciela się w nauczycielkę w prywatnej szkole dla geniuszy. Aby zdobyć energię, używa krystalicznej dyskietki ze specjalnym programem prania mózgu. W tym odcinku po raz pierwszy pojawia się Ami, którą Luna podejrzewa o to, że jest wojownikiem zła. Podczas walki demon ma czerwoną skórę i zadaje Sailor Moon pytania, na które ona nie zna odpowiedzi. (Na przykład takie: Dlaczego jabłko spada?) Jest demonem wiedzy. Zamiast ręki ma topór.

ODCINEK 9 Usagi no sainan! Awate dokeini goyounjin. (Pośpiech Usagi! Uciekając przed pędzącymi zegarami.)





Ramua to demon panujący nad czasem. Prowadzi sklep z zegarami, które odbierają ludziom energię. Dzięki tym zegarkom wszyscy się spieszą... Robią się korki, sklepy są za wcześnie otwierane, a lekcje zostają odwołane, bo uczniowie się spóźniają, to znaczy... nie przychodzą wcześniej. Dziewczęta walczą z demonem w innym wymiarze.

ODCINEK 10 Norowareta Bus! Honoo no senshi Mars toujou. (Przeklęty autobus! Wojowniczka ognia Mars pojawia się.)





Demon jest kierowcą autobusu, który znika na skrzyżowaniu pięciu ulic. Na Sendaizaka. W tym odcinku pojawia się Rei i jej dziadek, a demon tylko porywa ludzi. Judyte wreszcie sam wykonuje swoje zadanie.

ODCINEK 11 Usagi to Rei taiketsu? Yumu Land no Akumu.





W tym odcinku demonem jest niepozornie wyglądająca Księżniczka Snów. Działa on w wesołym miasteczku zwanym "Krainą Marzeń". Czarodziejki są zainteresowane tym miasteczkiem, gdyż giną tam ludzie... Demon pod swą niepozorną postacią, przy pomocy swojego jabłka, zbiera energię od ludzi podczas spektaklu w domku z piernika. Ma liczne zwierzęta-roboty. Księżniczka jest czymś w rodzaju lalki. Zostaje pokonana wspólnymi siłami Sailor Mars i Sailor Moon, ale dopiero wtedy, gdy pojawia się Mercury.

ODCINEK 12: Watashi datte karega hoshii! Goukasen no wana.



Titis, bezpośrednia poddana królowej Beryl, wymyśliła plan następnej akcji Królestwa Ciemności. Wspólnie z Judyte organizują "Romantyczną podróż" statkiem, który dzięki czarom Titis powstał z jakiegoś wraka... Na statku odbywa się przedstawienie, podczas którego Titis zmienia się w demona i zabiera ludziom energię miłości. Energia jest gromadzona w kuli pod sufitem. Bronią demona jest woda.



ODCINEK 13 Onnanokoha danketsuyo! Jadaite no saigo. (Zjednoczenie dziewcząt! Koniec Judyte.)





W tym odcinku ginie Judyte. Tutaj demony to tylko policjanci na lotnisku.

ODCINEK 14 Aratanaru kyouteki, Nephrite mano monshou. (Nowy wróg, diabelski Nephrite.)





Pojawia się Nephrite. Demon wciela się w Rui - tenisistkę, przyjaciółkę Naru.
Ujawnia się, gdy poziom jej energii wzrasta do maksymalnej wielkości. Wtedy demon przejmuje energię Rui i powstaje z jej rakiety tenisowej. Jego bronią są rakiety i piłki do tenisa.

ODCINEK 15





Tym razem ofiarą Nephrite jest pan Kunitachi. Demon powstaje z czapki ofiary. Pan Kunitachi po spotkaniu z Nephrite ma obsesję by pomścić wszystkie krzywdy wyrządzone naturze przez człowieka. Pan Kunitachi po tym spotkaniu ma władzę nad zwierzętami, podobnie jak demon, który wychodzi z jego czapki.

ODCINEK 16





Demon w tym odcinku jest pająkiem, a "wychodzi" z panny Akijama uczącej klasę Usagi krawiectwa. Panna Akijama niedługo wychodzi za mąż, a akurat jest konkurs na suknię ślubną. W sklepie Nephrite zaczarowuje jedwab, który panna Akijama kupuje na suknię. Dzięki temu im więcej panna Akijama szyje, tym bardziej wzrasta jej energia.

ODCINEK 17



Takahito Shinokała jest młodym fotografem i następną ofiarą Królestwa Ciemności. Im częściej fotografuje młode dziewczęta, tym bardziej zwiększa się jego energia. Demon tym razem powstaje z aparatu i gdy robi zdjęcia, osoby, które znajdują się przed obiektywem, zostają uwięzione na zdjęciu.

ODCINEK 18



Tym razem celem Nephrite jest Mika Kajana - szkolna koleżanka Shingo, która zajmuje się wyrobem lalek. Demon powstaje z jednej z lalek,

a podczas walki pomagają mu inne figurki. Demon potrafi rozkładać się na części, a jego słabym punktem jest prawa stopa.

ODCINEK 19 Usagi kangeki! Tuxedo Kamen no love letter. (Szczęśliwa Usagi! List miłosny od Tuxedo.)

Tu Nephrite wysyła miłosne listy do wszystkich dziewcząt (podpisując się jako Tuxedo) i przebrany za Tuxedo atakuje Naru, myśląc, że ta jest Sailor Moon. Demon w tym odcinku, to lew stworzony z gwiazd konstelacji lwa. Demon tylko przez pewien czas goni Sailor Moon i Tuxedo, a potem zostaje odesłany przez Nephrite.

ODCINEK 20 Natsuyo Umiyo Seishunyo! Omakeni yuureimoyo. (Lato, ocean, młodość! Oraz duch.)

Ten odcinek jest pewnego rodzaju odejściem od serii. Jego akcja rozgrywa się nad morzem, gdzie dziewczęta mają trenować walkę. Tam poznają Sakiko, która mieszka w pensjonacie. Służba w pensjonacie wygląda jak z filmu o Adamsach (a ja na tamtym pensjonacie widziałam napis "Adams"). Mnie osobiście Sakiko kojarzy się z miniaturką Ami, tyle że o trochę innym kolorze oczu i włosów. Sakiko ma niesamowitą moc przywoływania duchów. Ojciec hipnotyzuje ją, by wydobyć z niej tę moc. Gdy udaje mu się wreszcie wywołać ducha, ten obraca się przeciwko niemu. To właśnie z tym duchem walczą czarodziejki.

ODCINEK 21 Kodomotachino yumemamore! Anime ni musubu yuujou. (Chronić dziecięce marzenia! Przyjaźń rodem z anime.)

Tym razem celem ataku jest Hiromi Matsumo - utalentowana animatorka pracująca nad anime "Sailor V" w studiu DAI. Demony (bo są dwa) powstają z ołówka. Mają kolory czerwony i niebieski. Pokonać je można tylko wtedy, gdy się je rozdzieli, są spod znaku Bliźniąt.

ODCINEK 22 Gekkano romance! Usagi no hatsu kiss. (Romans w świetle księżyca! Pierwszy pocałunek Usagi.)

W tym odcinku celem Nephrite jest klejnot, który Księżniczka Diamentowego Królestwa przywiozła do Japonii. Królestwo Ciemności podejrzewa, że może to być Srebrny Kryształ. W tym odcinku nie ma demona (przynajmniej w dotychczasowym tego słowa znaczeniu), gdyż Nephrite oddaje trochę swojej złej energii Naru, która następnie przekazuje ją Księżniczce...

ODCINEK 23 Nagareboshini negaiwo! Naru-chan no junai.

W tym odcinku Naru mówi Usagi, że kocha pana Masato (czyli Nephrite). Ten zaś próbuje znaleźć Srebrny Kryształ. Tu po raz pierwszy pokazuje się Kunzite. Nephrite sądzi, że to może Naru ma Srebrny Kryształ. Również w tym odcinku po raz pierwszy pojawia się Czarny Kryształ. Jasha to pierwszy demon Zoisite - na początku ma maskę rodem z japońskiego teatru. Gdy maska się rozpada, demon pokazuje swoją prawdziwą twarz. Atakuje Masato swoimi rogami. Demon cały czas ma na sobie kimono.

ODCINEK 24 Naru-chan goukyuu! Nephrite ainoshi.

To docinek, w którym umiera Nephrite zabity przez trzy demony Zoisite. Najpierw jednak porywają one Naru, a Nephrite odkrywa tożsamość Sailor Moon. Demony w tym odcinku mają zakryte twarze i zielone buty. Są koloru: jasnożółtego, o fioletowoczerwonych włosach, jasnoniebieskiego, o ciemnoniebieskich włosach, jasnoróżowego, o jasnobrązowych włosach... Atakują falami ultradźwiękowymi, czerwonymi kulami i badylami z prądem elektrycznym.

ODCINEK 25 Koisuru kairiki shoujo, Jupiter-chan!

W tym odcinku pojawia się Mako i pierwszy z siedmiu wielkich demonów. Także Metalia się przebudziła, choć niecałkowicie. Pierwszym demonem jest sławny w całym Tokio "Joe Lalkarz", w którym Mako widzi swojego dawnego chłopaka. Jest świetny we wszystkich grach, gdyż posiada pewne moce nadprzyrodzone pozwalające mu unosić przedmioty. Kryształ z jego ciała ma kolor czerwony. Joe zmienia się w demona gier. Ma kołek z młotkiem na końcu, którym atakuje Sailor Moon, i rączkę, identyczną jak ta do wyciągania zabawek z maszyny. Do uzdrowienia Joe Sailor Moon używa po raz pierwszy Księżycowej Pałeczki.

ODCINEK 26 Naru-chan ni egaowo! Usagi no yuujou.

Demonem staje się tu ksiądz. Zmienia się w demona Boxy i uważa się za mistrza boksu. Ma spiczaste uszy, skrzydła i rękawice, którymi atakuje Czarodziejki. Jego kryształ zostaje zabrany przez Tuxedo. W tym odcinku Usagi znajduje pozytywkę Tuxedo.

ODCINEK 27 Ami-chan he no koi!? Mirai yochi no shounen.

W demona w tym odcinku zostaje zamieniony kolega Ami, Ryo Urawa. Ma tak samo dobre wyniki w nauce jak Ami, a nawet lepsze. Bardzo lubi Ami. Gdy był mały, odkrył, że potrafi odgadywać, co się wydarzy w przyszłości. Wie, że Ami to Sailor Mercury. Ostrzega ją, że gdy się zmieni w demona, bez wahania ma go zabić, ale ta odpowiada, że każdy jest kowalem swojego losu. Gdy staje się demonem, zamiast jednej ręki ma cyrkiel, a drugiej - nożyce. Jego kryształ dostaje się do rąk Czarodziejek.

ODCINEK 28 Koino irasuto, Usagi to Mamoru ga sekkin? (Ilustracja miłości, Usagi i Mamoru coraz bliżej?)

Następnym celem Królestwa Ciemności jest Jumeni Jumeno - rysowniczka. Jumeni pięknie rysuje, a jej prace wystawiane są na pokazach, ale nie ma przyjaciół i wstydzi się przyznać, że Jumeni to ona. Zamienia się w demona, który nieco przypomina anioła. Walczy, rysując piórem. Dzięki Mamoru i Usagi zrozumiała, że ma prawo być z siebie dumna.

ODCINEK 29 Daikonsen! Gucha gucha koi no shikaku kankei.

Tym razem zaatakowana została Reika - dziewczyna Motoki. Demon ma zieloną skórę, żółto-czerwone włosy i czerwone buty. Walczy, rzucając ładunki z jednokomórkowcami. Potrafi zabrać błyskawice Mako. Jest demonem nauki. Jego kryształ trafia w ręce Zoisite.

ODCINEK 30 Ojii-chan ranshin, Rei-chan no kiki.

Tu zaatakowany został dziadek Rei. Jego kryształ ma kolor niebieski. Niełatwo jednak było Zoisite odebrać ten kryształ. Po pierwszym ataku Zoisite dziadek oszalał. W tym odcinku po raz pierwszy pojawia się Juiciro Kumada. Demon wygląda jak połączenie małpy z chińskim psem z rogami. Kryształ zabiera Zoisite.

ODCINEK 31 Koisarete owarete! Luna no saiakuno hi.

Z początku wydaje się, że ofiarą Zoisite jest mała dziewczynka, jednak jest to jej gruby kot - James Bond ("To imię zupełnie do niego nie pasuje" - Luna). Dla Luny jest to ktoś w rodzaju "kociego Tuxedo", bo zawsze ratuje ją z opresji. Ten odłamek trafia w ręce Tuxedo. Mimo że demon jest wielki i straszny, to nadal pamięta Lunę i łatwo daje się uzdrowić.

ODCINEK 32 Umono no kessin! Naru-chan ha bokuga mamoru.

W tym odcinku możemy zobaczyć Tuxedo - Umino. Czarny kryształ zyskał nową moc przemieniania ludzi w demony. Zoisite chce zmienić Naru w demona, ale za to przemienia osobę grającą "Czerwonego wojownika" w przedstawieniu w wesołym miasteczku. Na przedstawieniu była Naru z Umino. Bronią demona są "Zielone wodorosty Jeziora Akan". Umino próbuje chronić Naru w swoim śmiesznym stroju i wtedy zjawia się Sailor Moon, by ratować ludzi z wodorostów, które ich duszą.

ODCINEK 33 Saigono Sailor Senshi Venus toujou. (Kolejna wojowniczka Sailor Venus.)

W tym odcinku nie ma demona. Za to Królestwo Ciemności chce zastawić pułapkę na Tuxedo, by odebrać mu odłamki tęczowego kryształu. W tym celu Zoisite przebiera się za Sailor



Moon, ratuje ludzi i łapie przestępców, zdobywając w ten sposób jeszcze większą popularność (to ratowanie ludzi jest oczywiście na niby...). Fałszywa czarodziejka zwabiła Mamoru i dziewczęta do portu... Tam Zoisite i Kunzite realizują do końca swój plan i udają, że fałszywa czarodziejka została złapana. W tym odcinku pojawiają się Sailor Venus i Artemis.



ODCINEK 34 Hikari kagayaku ginzuishou! Tsukino princess toujou. (Srebrny Kryształ! Księżycowa Księżniczka.)



W tym odcinku także nie ma demona, ale pojawia się Srebrny Kryształ i Księżniczka Serenity.



ODCINEK 35 Yomigaeru kioku! Usagi to mamoru no kako.

Endymion zostaje zabrany do Królestwa Ciemności. Ginie Zoisite. Znowu nie pojawia się żaden demon.





ODCINEK 36 Usagi konran! Tuxedo Kamen ha aku? (Smutek Usagi! Czy Tuxedo jest zły?)

Kariko Tokojama to właścicielka salonu fryzjerskiego, w nią także wcielił się kolejny demon. Poszukuje Sailor Moon, badając strukturę włosów swoich klientek. Zamiast ręki ma suszarkę, nożyczki itp. Tuxedo pojawia się na nowo, ale już jako wysłannik Królestwa Ciemności.





ODCINEK 37 Mezase Princess? Usagi no chintokkun.

Księżniczka Rose z Anglii prowadzi "Szkołę dla Księżniczek", do której zapisuje się także Usagi i reszta czarodziejek. Demon, który wcielił się w księżniczkę Rose ma za zadanie pojmać Sailor Moon. Jest to demon dobrego wychowania, nazywa się Kurtuazja. Jego bronią jest wosk wydzielany przez jego małże. Zmienia nim ludzi w woskowe figury.





ODCINEK 38 Yukiyo yamayo yuujouyo! Yappari youmamoyo! (Śnieg, góry, przyjaźń! Oraz demon też!)

W tym odcinku dziewczęta wyjeżdżają w góry, na narty. Kolejny demon wciela się w instruktorkę jazdy na nartach, panią Seako Jamamoto. Demon wygląda jak sczepione ze sobą śniegowe kule i ma za zadanie zlikwidować Sailor Moon. Walczy śniegiem i lodem.



ODCINEK 39 Youma to pair? Hyoujou no jouou Mako-chan! (Demon w parze? Królowa na lodzie Mako-chan!)



Natasza i Misza to mistrzowie łyżwiarstwa, ale i kolejne demony, mające za zadanie zlikwidować Sailor Moon. Walczą na lodowisku.





ODCINEK 40 Mizuumi no densetsu youkai! Usagi kazoku no kizuna.

Usagi wyjeżdża z rodziną na wycieczkę nad jezioro. Z jeziorem wiąże się legenda: "Młody człowiek zakochał się w bogini, która zstąpiła z nieba, jednakże dziewczyna z wioski od dawna go kochająca oszalała z zazdrości. Zmieniła się w złego demona i zaatakowała mieszkańców wioski. Bogini i jej ukochany zamknęli złego ducha w toni jeziora, używając siły swej miłości. Potem wstąpili do nieba, trzymając się za ręce". Endymion obudził złego ducha zamkniętego w jeziorze. Wywołał przedtem potężną, dziwną energię... Demon ma żółte oczy, różowe włosy i ogon węża. Wściekły demon zaatakował Usagi i jej rodzinę.



Usagi. Czarodziejki uznają, że już nie chcą być w grupie z Sailor Moon... Całe to przedstawienie walki Sailorek zorganizowano po to, aby Królestwo Ciemności wzięło Sailor Moon do swej kryjówki - w ten sposób Sailorki poznały to miejsce. Bandbaka to w rzeczywistości reporterka "Rewelacji tygodnia" - Nana Osahina. Jako demon ma długie, szare włosy i zasłoniętą dolną połowę twarzy. Ma duży miecz i potrafi się powielać.



ODCINEK 44 Usagi no kakusei! Choukako no message.



Czarodziejki znajdują wejście do kryjówki Królestwa Ciemności i poznają swoją przeszłość. Ginie Kunzite.

ODCINK 45 Sailor Senshi shisu! Hisou naru saishuusen.



Giną Sailor Jupiter, Sailor Mercury, Sailor Venus, Sailor Mars... Jest pięć demonów z mackami. Trzy mają skrzydła. Pierwszy demon jest czerwony z długimi, szarymi włosami, drugi - fioletowy z szarobrązowymi włosami, trzeci - niebieski z żółtymi włosami, czwarty - różowy z brązowymi włosami, piąty - zielony z niemalże czarnymi włosami.





ODCINEK 41 Mou koikara nigenai! Ami to Mamoru taiketsu. (Nigdy więcej nie ucieknę od miłości! Pojedynek Ami i Mamoru.)

W tym odcinku Beryl chce odzyskać siedem demonów, ponieważ według przepowiedni, gdy te się spotkają, staną się jednym, niezwyciężonym demonem. Jednak czarodziejki nie dopuszczają do tego.







ODCINEK 42 Sailor Venus no kako, Minako no hiren. (Przeszłość Sailor Venus, Minako zaślepiona miłością.)

Katarina to angielska policjantka pracująca dla Interpolu. Jest także przyjaciółką Minako. Gdy Minako była Sailor V, pracowały razem. Potem zakochały się w jednym chłopcu - Alanie. Królestwo Ciemności wykorzystuje znajomość Katariny i Sailor Venus i zamienia Katarinę w demona. Demon ma skrzydła i potrafi latać. Atakuje unieruchamiającymi, zielonymi motylami. Demon pojawia się również we wspomnieniach Sailor Venus...



ODCINEK 43 Usagi ga koritsu? Sailor Senshi tachino oogenka. (Usagi chce być sama? Wielka Bitwa Sailor Senshi.)

Bandbaka to demon, który odkrył, że Wojowniczki od jakiegoś czasu dziwnie się zachowują. Powodem były kłótnie Sailorek z





ODCINEK 46 Usagi no omoiha eienni! Atarashiki tensei.

Odcinek ostatni. Bez demonów. Ginie Sailor Moon, Tuxedo, Beryl, Metalia. Rozpoczyna się nowy dzień. Dziewczęta tracą pamięć. Skończyły swą walkę. Oczywiście, do następnego odcinka...

To na razie tyle...

Mirai & Aeka

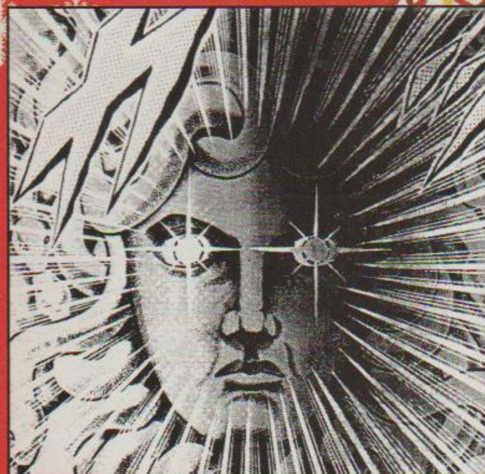
Ilustracje: Królowa Beryl, Metalia, Generałowie, Demony odc. 45 - rys. Ana- chan

© Naoko Takeuchi/Toei Animation/Bandai/Toho/Kodansha

Sailor Moon

Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei Animation/ Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

SAINT SEIYA













Najpopularniejszy serial mangowy kończącego się tysiąclecia w Polsce, to bez cienia wątpliwości "Sailor Moon". Właściwie można rzec, iż jest to interesujące zjawisko społeczne w skali lokalnej. Nurt, z którego wywodzą się "sailorki" określany jest popularnie mianem "magical girls". Ten z kolei w prostej (emancypacyjnej, mówiąc "po polskiemu") linii pochodzi z gatunku zwanego "mystic warriors", czyli "mistyczni wojownicy". Spróbujmy go w takim razie zdefiniować.

Gatunek "mistyczni wojownicy" wyróżnia się występowaniem grupy młodych ludzi, którzy - obowiązkowo - trenują wschodnie sztuki walki, a w częstych chwilach zagrożenia przywołują mistyczne moce, aby pokonać Zło. Protagonistami są zawsze normalne, niedoskonałe nastolatki, które pocą się, mają łupież i marzą o koszulkach z krokodylem na piersi. Każdy z nich posiada konkretną umiejętność, dzięki czemu wszyscy uzupełniają się wzajemnie w drużynie. Gatunek ten używa jako podstawy do tworzonych opowieści zarówno historii i japońskich legend, jak również mitologii z różnych części świata, z których zapożycza imiona i wydarzenia. Trzeba obiektywnie przyznać, że Japończycy przeważnie nie mają żadnych sentymentów i świętości, stąd - być może - historie przez nich tworzone są tak bardzo atrakcyjne dla fanów komiksu na całym świecie. Spójrzmy na kilka tytułów i mitologii, którymi te się posiłkowały. W "RG Veda" bardzo luźno wyczuwalne są wpływy hinduizmu, głównie zaś w nazwie ("Rygweda" to część czteroksięgu, czyli "Samawedy", "Jadżurwedy", "Atharwawedy" i "Samawedy", uznawanego za podstawę hinduizmu). Źródłem, z którego czerpała garściami Rumiko Takahashi przy tworzeniu "Ranmy 1/2", są chińskie legendy. "Neon Genesis Evangelion" zapożyczył sobie sporo nazw z żydowskiej Kabały i religii chrześcijańskiej. We wszystkich jednakże przypadkach chodzi tylko o małą dozę mistycyzmu, którą mają zapewnić obco brzmiące dla Japończyków nazwy, i luźną zabawę ogranymi wątkami, ku uciesze gawiedzi. Mogę zapewnić wszystkich, że tam naprawdę nic więcej nie ma i nie będzie. Jeżeli ktoś doszukuje się czegoś więcej (np. sensu życia, jak poradził mi "po przyjacielsku" jeden z fanów "Evangeliona"), zarówno w mangach, jak i anime, to szkoda czasu.

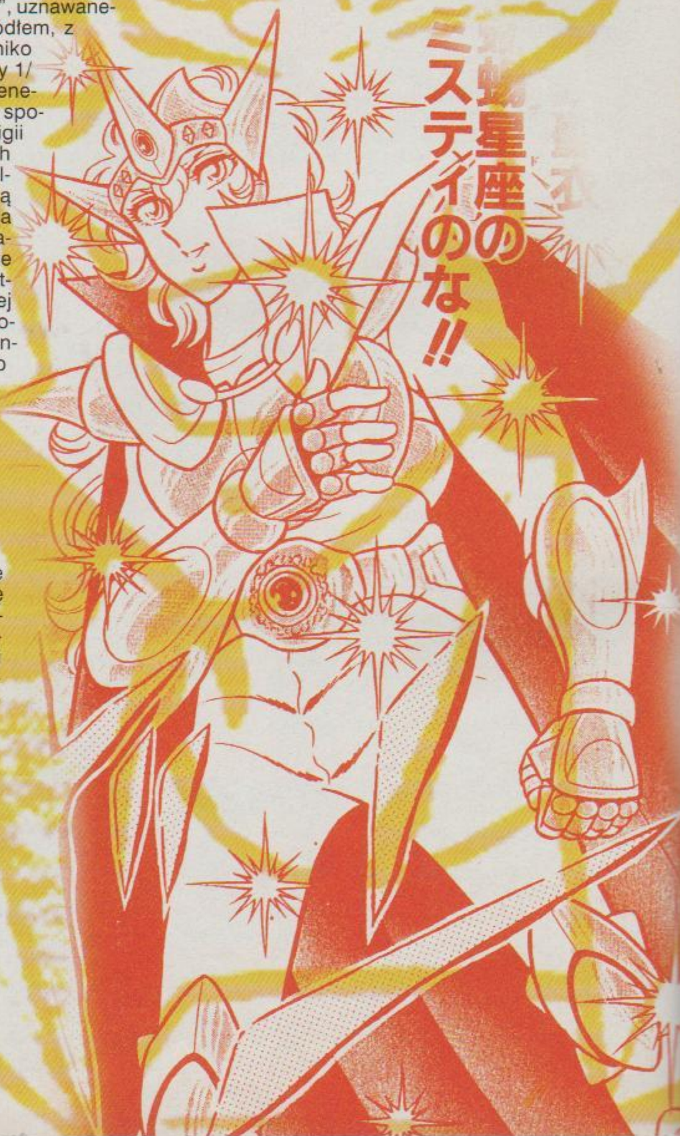
GRECJA, CZYLI WPŁYW KULTURY KLASYCZNEJ

Grecja przywołuje na myśl różne skojarzenia. Jednym kojarzy się zapewne z czystym i gorącym morzem, innym z "doryckimi" kształtami nóg u znacznej części kobiecej populacji, a fanom mangi w Japonii - z serią "Saint Seiya".

"Saint Seiya" to już klasyczna japońska seria, będąca podstawą gatunku, który reprezentuje. Wystartowała w 1986 roku jako historia komiksowa autorstwa Masami Kurumada w poczytnym magazynie "Shonen Jump", co później zaowocowało wydaniem książkowym (całość liczy sobie dwadzieścia osiem tomów). Jej popularność okazała się tak ogromna, że wydawca zdecydował się na dodatkową edycję w postaci ekskluzywnych wydań specjalnych w piętnastu tomach.

AUTOR, AUTOR, AUTOR...

Warto wspomnieć dwa zdania o samym autorze. Jak wieść gminna niesie, Masami Kurumada jest zodiakalnym Strzelcem, urodzonym 6 grudnia (imieniny Mikołaja i Emiliana, gdyby ktoś nie wiedział) w Tokio. Zadebiutował w 1974 roku mangową historyjką "Otokoraku" - opowieścią o grupie nastolatków. Jednak jego pierwszym bestsellerem okazał się komiks "Ringu-ni Kakero", opowiadający losy trenujących boks młodzieńców, który ukazywał się regularnie w "Shonen Jump". Materiału Kurumada napłodził tak dużą ilość, że starczyło tego na dwadzieścia pięć tomów. Mimo że na jego koncie znajduje się jeszcze kilka różnorakich tytułów, najbardziej istotną - z naszego punktu siedzenia - pracą tegoż autora, jest sześciotomowa seria "Fuma-no Kojiro". Dlaczego? Ponieważ była to banalna historyjka o młodzieńcach (stworzona oczywiście na potrzeby "Shonen Jump") posiadających pięć magicznych mieczy służących do zwalczania Zła, która jednak później posłużyła jako inspiracja dla serii "Saint Seiya". Masami Kurumada jest mistrzem narracji, potrafiącym emocjonalnie zaangażować i przywiązać czytelników do dalszych losów bohaterów. Jedyną barierą ograniczającą zasięg jego świetnych prac, jest styl rysowania, bardzo zbliżony do klasyki mangowej z dosyć archaiczną - z dzisiejszego punktu widzenia przeciętnego czytelnika komiksów poza Japonią - formą. Już na pierwszy rzut oka widać, że twórca "Saint Seiya" pewne





rozwiązania graficzne zapożyczył sobie z twórczości "boga mangi", czyli Osamu Tezuki.

JAPOŃSKIE HOLLYWOOD

Powróćmy jednak do głównego nurtu. W październiku 1986 roku "Saint Seiya" wystartowała w japońskiej telewizji, jako seria wyprodukowana przez Toei Doga. Oryginalnie miało dojść do emisji 52 epizodów, ale z powodu ogromnej popularności serii, została ona znacznie przedłużona. Emisja "Saint Seiya" trwała w japońskiej telewizji od 1986 do 1989 roku. Oprócz tego powstały cztery filmy kinowe: "Saint Seiya" (1987; reżyseria Kozo Morishita), "Shinku-no shonen densetsu" (1988; reżyseria Shingo Araki & Michi Himeno), "Kamigami-no atsuki tatakai" (1988; reżyseria Shingo Araki & Michi Himeno) oraz "Armageddon-no senshi" (1989; reżyseria Kozo Morishita). Poprzestańmy jednak na tej skróconej filmografii, gdyż jest to temat na zupełnie inne rozważania.

W CIENIU GRECKIEJ MITOLOGII

"Saint Seiya" dzieje się w niedalekiej przyszłości, a według niektórych tłumaczeń - w roku "198X". Świat znajduje się po nieokreślonej katastrofie, najprawdopodobniej jednak wynikłej z wojny lokalnej zainicjowanej przez greckiego boga wojny, Aresa. Tym samym zachwianiu uległy panujące na świecie porządki. Największe konsorcjum finansowe w Azji - Fundacja Graude, sponsoruje międzynarodowe zawody pod nazwą "Galaktyczne Wojny". Główną nagrodą za zwycięstwo jest "Złota Materia" Sagittariusa, Strzelca (zodiakalnego, a nie praprzodka Robin Hooda). "Galaktyczne Wojny", zaplanowane i rozpoczęte przez szefa Fundacji Graude, Mitsumasa Kiddo, po jego śmierci kontynuowane są przez jego wnuczkę, Saori.

Prawie 16 lat przed rozpoczęciem tych osobliwych przedstawień, w Sanktuarium - obozie treningowym Patronów - narodziło się dziecko.

TIME OUT

W tym momencie zmuszony jestem do małej przerwy na objaśnienie terminologii.

SAINT - *Jest to określenie użyte oryginalnie przez* Masami Kurumadę w "Saint Seiya". Tłumacząc to dosłownie, należałoby używać polskiego słowa "święty", a według powszechnie stosowanej terminologii antycznej - "kapłan". Jednak w cywilizacji zachodniej, a w chrześcijańskiej Polsce w szczególności, budzi to zbyt negatywne konotacje. Stąd też, żeby nie prowokować niepotrzebnych skojarzeń, będę używał neutralnego słówka "patron". Tak czy inaczej, termin "saint/patron" oznaczał w starożytnej Grecji championów bogów, którzy dbali o ich honor i dobre imię (zarówno bogów, jak i bogiń) i opiekowali się Sanktuariami. Odejdźmy teraz od powszechnie obowiązującej wiedzy. Patroni (wg Kurumady) pogardzali używaniem broni innej niż własne ciało i byli najlepsi we wszystkich sztukach walki znanych ówczesnym Grekom. Część z Patronów była reinkarnacjami ich wcześniejszych Patronów.

MATERIA - Specjalna zbroja zakładana przez Patronów. Tłumacząc dosłownie z japońskiego, można to oddać jako "poświęcone kimono". Dlaczego "materia"? "Zbroja" jest zbyt obszernym hasłem, a "materia" jest synonimem "ubrania". Biorę to na swoją odpowiedzialność, a każdemu, kto przekona mnie o słuszności swojej tezy (czyli mojej grubej pomyłki), stawiam piwo (bezalkoholowe; tutaj puszczam oko).

W CIENIU GRECKIEJ MITOLOGII - CZĘŚĆ DRUGA

Tak więc narodziło się dziecko (jesteście tu jeszcze?). Noworodek, dziewczynka - żeby nie było niedomówień, zidentyfikowany został jako aktualna reinkarnacja Bogini Mądrości. Jakkolwiek, zupełnie nieznany dla nikogo w tym czasie mistrz Sanktuarium, jej strażnik i jedyny, któremu powierzono losy Ateny aż do czasu, kiedy ta osiągnie pełnię mocy, został zamordowany przez swego brata bliźniaka, czyli Złotego Patrona Gemini (zodiakalny Bliźniak) Saga. Nasz biedny Saga zawładnięty został przez reinkarnację ducha Aresa, który oszukał wszystkich poprzez wcielenie się w ciało dorosłej osoby, zamiast w ciało dziecka. Saga/Ares próbował więc zabić Atenę, kiedy ta była jeszcze pod postacią niemowlęcia.

TIME OUT 2

Kolejna przerwa, tym razem jednak na wyjaśnienie pewnych faktów z mitologii. Część z czytelników może zadawać sobie pytanie, dlaczegóż to Aresowi tak bardzo zależało na głowie Ateny?

ARES jest w mitologii greckiej bogiem wojny, utożsamianym z italskim Marsem. Był synem Zeusa i Hery (co nie jest specjalnie istotne, ale zawsze warto się douczyć). Od epoki homeryckiej Ares występuje jako bóg wojny, w całym tego słowa znaczeniu. Jest duchem walki, który wprost uwielbia widok rzezi i krwi. W większości mitów jest on zwycięzcą (zauważcie, że powiedziałem "w większości"). Jednak czasem bywał powstrzymywany przez rozumną siłę Heraklesa lub mądrość i odwagę Ateny. No i mamy naszą nieszczęsną Atenę.

Teraz parę faktów. Razu pewnego Ares walczył pod Troją po stronie Hektora i znalazł się na wprost Diomedesa. Zaatakował go natychmiast, ale Atena odwróciła kierunek uderzenia włóczni boga i to właśnie Ares został zraniony przez Diomedesa. Pytacie, w jaki sposób bóg wojny dał się tak haniebnie zaskoczyć? Po prostu Atena, dzięki magicznemu helmowi Hadesa, stała się niewidzialna. Innym znowu razem (i znowu pod Troją), Atena pokonała Aresa, uderzając go kamieniem w głowę. Chyba już więc rozumiecie, dlaczego Ares zadał sobie tyle trudu, żeby spowodować swoją reinkarnację w ciele niejakiego Saga.

W CIENIU GRECKIEJ MITOLOGII - CZĘŚĆ TRZECIA

Tak więc Ares/Saga próbuje zabić dziecko. Lecz oto na przeszkodzie staje mu niejaki Sagittarius Aioros, kolejny Złoty Patron Ateny. Otóż w chwili największego zagrożenia zabrał on dziecko z Sanktuarium i skrył się w ruinach leżących daleko poza świątynią. Odnalazł ich tam Mitsumasa Kiddo, *szef wspomnianej już na początku Fundacji* Graude. Tam na jaw wyszła prawda, którą próbowano ukryć - dziecko jest reinkarnacją Ateny. Sagittarius poprosił Mitsumasę, żeby ten zechciał przyjąć od niego Złotą Materię i został namaszczonym przez niego następcą. Chwilę później, wyczerpany i ranny podczas wcześniejszego starcia z Aresem/Sagą - umiera. Chcąc nie chcąc, Kiddo zaadaptował dziewczynkę. Jako entuzjasta wschodnich sztuk walki zadecydował, że będzie trenował wojowników, jak również dalej sponsorował Galaktyczne Wojny (jeżeli się zgubiłeś, to lepiej zacząć od samego początku). Jego samoświadomość podpowiedziała mu, że jest już godzien stać się nowym następcą Sagittariusa (czyli również obrońcą Ateny).

W międzyczasie pijany ze szczęścia Ares, stając się Mistrzem Sanktuarium, przekazał jego patronom, że Aioros porwał Atenę, a teraz oboje - Sagittarius i Atena - nie żyją. W tym momencie Ares kontrolował już dziesięć z dwunastu Materii, natomiast Saori Kiddo (charakterystyki poniżej) posiadła Materię Sagittariusa (Patrona Strzelca) i Libra (Patrona Wagi).

Sześć lat wcześniej (chociaż niektóre źródła podają, że dziesięć) przed Galaktycznymi Wojnami Fundacja Graude prowadząc gruntowne poszukiwania po całym świecie, porwała stu młodzieńców będących sierotami. Wszystko to wyłącznie w jednym celu - aby wyszkolić ich na wojowników posługujących się sztukami walk wręcz. Trening był bardzo trudny i ciężki, a trenerzy w wielu sprawach bywali bardzo okrutni i brutalni w stosunku do młodzieńców. Obóz treningowy przetrwało dwunastu, którzy zdobyli wreszcie upragnioną przez siebie Brązową Materię.

TIME OUT 3

Znów kilka słów gwoli wyjaśnienia. 75% pośród Patronów znajduje się w najniższym rankingu, czyli





© SHUEISHA











są Brązowymi Patronami. Około 20% jest Srebrnymi Patronami, a 12 - Złotymi Patronami - każdy z nich przyporządkowany jest jednej zodiakalnej konstelacji. W trakcie trwania serii większość z naszych bohaterów, czyli Patronów, należy do kategorii Srebrnych. Wszystkie główne postacie zaczynały od najniższego szczebla, czyli Brązowego. Warto jeszcze zauważyć, że nazywanie Patronów "Brązowymi", nie oznacza, że ich zbroje mają brązowy kolor, jednakże Złoci Patroni posiadają wszystkie części pancerza ze szczerego złota.

W CIENIU GRECKIEJ MITOLOGII CZĘŚĆ CZWARTA

Ktokolwiek z Brązowych Patronów zwyciężył w zawodach, automatycznie stawał się nowym Złotym Patronem. Potrzeba było jednak znacznie więcej niż perfekcyjne opanowanie sztuk walki, aby stać się zwycięzcą. Właśnie ci Patroni przedstawieni poniżej są jednymi z nielicznych wojowników biorących udział w głównej bitwie pomiędzy siłami greckich bogów, Ateny i Aresa. Wszyscy nasi Brązowi Patroni są kapłanami Ateny, a ich bezwzględnymi przeciwnikami są słudzy Aresa.

Kiedy rozpoczyna się historia i po raz pierwszy spotykamy bohaterów, właśnie rozpoczynają się Galaktyczne Wojny. Kilku z Patronów - Seiya, Hyooga czy też Kiki - jeszcze się nie pojawiło...

HALL OF FAME:



PEGASUS (w zapisie japońskim - PEGASUSU). Jego prawdziwe imię brzmi Seiya (chociaż w mandze przedstawiany jest jako Pegasus Seiya), co dosłownie oznacza "Gwiezdną Strzałę". Spotykane jest również tłumaczenie "Strzelająca Gwiazda", jak i "Meteor". Jest - co chyba zrozumiałe - głównym bohaterem całej opowieści. Został wysłany do Sanktuarium w Grecji na swój ostateczny trening, gdzie został ofiarowany wojowniczce Marin będącej od tej chwili jego sensei. Specjalnością Seiya jest uderzenie pięścią zwane "Pegasus Meteor Punch", które umożliwia mu trafienie przeciwnika setki razy w ciągu sekundy. Użył swojej energii do pokonania kolejnego kandydata do Materii, Cassiosa, w walce wręcz w pierwszym epizodzie. Kiedy go porwano i został oddzielony od swojej siostry, ta odeszła z sierocińca podczas jego nieobecności. Ma ogromny temperament i jest bardzo impulsywny, co często wpędza go w kłopoty. Jego zbroja stanowi kolorystyczne połączenie srebra i czerwieni. Nasz bohater ma brązowe włosy i takiż sam kolor oczu. Wydaje się najmłodszym z Patronów. Lat 13.



DRAGON (DORAGON). Pochodzi z konstelacji Draco, czyli Smoka. Zwany jest również Shiryuu ("Lawendowy Smok"). Jego mistrzem jest Rochi, kreatura, która wygląda jak purpurowy Yoda w stożkowym kapeluszu. Trenował na terenie centralnych Chin, gdzie nauczył się kontrolować energię zwaną "Łzą Smoka Nieba", dzięki czemu otrzymał należną sobie Materię. Jego zadaniem była zmiana biegu wodospadu. Żeby tego dokonać, jego Materia stała się częścią spodnią wodospadu. Używając swojej ostatecznej energii, tym samym uzewnętrznia się w nim duch wielkiego smoka. Wygląda na bardzo cichego i opanowanego, ale tak naprawdę wewnątrz jest gwałtowny i srogi. Jego słabym punktem jest malutki obszar w okolicach serca; celny strzał w to miejsce (zwłaszcza, kiedy nie ubierze zbroi) może go łatwo zabić. Na plecach posiada tatuaż z powykręcanym smokiem, który odzwierciedla wszelkie obrażenia doznane przez niego - jeśli Shiryu krwawi poprzez usta, krew ukazuje się na wargach smoka i podobnie z innymi częściami ciała. Jeśli Shiryu umiera, smok zaczyna znikać i w końcu może zniknąć całkowicie, jeśli jego właściciel umrze. Kilku z Patronów potrafi uszkodzić tarczę, którą zakłada na lewe ramię. Jego zbroja ma kolor zielono-niebieski w połączeniu z lawendowym. Jest jednym z najstarszych Patronów i najprawdopodobniej ma 17-18 lat.



CYGNUS (KIGUNASU) - Hyoga (dosłownie oznacza "Lodową Rzekę", czyli "Lodowca") jest dzieckiem poczętym ze związku Rosjanki i Japończyka. Na swój ostateczny trening wysłany został na Syberię, gdzie kształcił się pod czujnym okiem Kryształowego Patrona, jednego z wędrujących Srebrnych Patronów Sanktuarium. Cygnus ma obsesję na punkcie swojej matki, która została pochowana na Syberii. Nieustannie rozmyśla, kładąc się na jej łóżku w zatopionym na lodowym oceanie statku. Jego ostateczną bronią jest umiejętność zamrażania do temperatury absolutnego zera, tym samym zakuwając przeciwnika w lodową bryłę. Ponadto potrafi wywołać burzę śnieżną, nawet w środku upalnego lata. Do jego specjalnych ataków należą "Diamentowy Pył" i "Atak Burzy Polarnej", które powodują występowanie w dużych ilościach śniegu, potwornego chłodu i wiatru. Zbroja Cygnusa jest cieniem niebieskiego i srebrnego. Blond włosy i niebieskie oczy - oto najkrótsza charakterystyka.



ANDROMEDA - Shun ("Migotające Gwiazdy") jest młodszym z dwójki braci trenujących jako Patroni. Jego ostateczna moc, odwrotnie jak w wypadku pozostałych Patronów, leży w możliwościach jego zbroi zamiast w nim samym. "Mgławicowe Łańcuchy", które są częścią jego zbroi, wydają się być niezależne, niemal żyć własnym życiem. Shun może wyczuwać niebezpieczeństwo, które mu zagraża i najczęściej w takich wypadkach reaguje automatycznie. Potrafi określić kierunek, z którego nadchodzi zagrożenie. Jest bardzo cichy, niemal zniewieściały, ale walczy zadziwiająco dobrze. Kiedy użyje pełnej mocy, staje się jednym z najpotężniejszych Brązowych Patronów. Jego podstawowym atakiem jest "Mgławicowy Łańcuch!", przy którym jego broń wielokrotnie zwiększa swoje właściwości i atakuje wrogów. Później nauczy się jeszcze używać "Burzową Falę". Trenował na Wyspie Andromedy. Kolory jego zbroi to różowy połączony z niebieskim i srebrnym. Ma zielone włosy i takież same oczy.



PHOENIX (FENIKKSU). Znany również jako Ikki, czyli "Pojedynczy Blask", lub też "Pierwszy Promyk Światła". Jest starszym bratem Shuna. Gdy Shun nakreślił Wyspę Królowej Śmierci jako swój obóz treningowy, Ikki zgłosił się na ochotnika aby zwiedzić to miejsce. Kiedy nigdy nie powrócił, uznany został za martwego. Jednak w tym czasie, o czym inni nie wiedzieli, jego doświadczenia na wyspie zmieniły go gruntowanie, jednak nie były to zmiany na lepsze. Wydaje się, że stało się to pod wpływem Aresa, jak i brutalnych treningów tak powszechnych na Wyspie Królowej Śmierci. Kiedy reszta znajomych zobaczyła go ponownie, był już niemal na skraju szaleństwa. Ikki jest bez wątpienia najpotężniejszym ze wszystkich Patronów. Potrafi wywołać ognistą nawałnicę, a także odwrócić atak oponenta przeciwko niemu samemu. Ma też możliwość teleportacji i wystrzeliwania psychicznych ataków, które wywołują w umyśle delikwenta najgorsze koszmary, jakie ten może sobie wyobrazić (nazwane jest to zgrabnie "Fenikksu Genma Ken!"). Nawet kiedy już





odwrócił się od Aresa, został bezkompromisowym wojownikiem, pozostającym w opozycji do temperamentu swojego brata. Zamiast czerpać energię z przypisanej mu konstelacji, Ikki absorbuje ją z ognia i gorąca. Jego zbroja jest w kolorach niebieskim i różowym. Ma niebiesko-czarne włosy i granatowe oczy.

HYDRA. Prawdziwe imię to Ichi. Posiada zatruty szpon i niesamowitą prędkość. Został pokonany przez Cygnusa w początkowych epizodach, a jego lśniąca cynkową bielą zbroja uległa zniszczeniu. Jest blondynem o czarnych oczach.

WOLF. Naprawdę nazywa się Nachi, ale nigdy nie będziemy mieli szansy zobaczyć jego prawdziwych mocy. Phoenix Ikki wykorzystał przeciwko niemu psioniczny atak, czym spowodował u niego atak katatonii. Ma niebiesko-zieloną zbroję, brązowe włosy i oczy.

BEAR. Jego prawdziwe imię brzmi Geki i jest największym z Brązowych Patronów. Trenował w północnej Kanadzie, gdzie jego przeciwnikami były prawdziwe niedźwiedzie Grizzli. Został pokonany przez Pegasusa Seiya, a jego zbroja uległa zniszczeniu. Ma jasnobrązowe włosy.

LIONET. Prawdziwym jego imieniem jest Ban. Został pokonany przez Jednorożca Jabu w drugim epizodzie, gdzie jego Materia uległa zniszczeniu.

Ze wszystkich Brązowych Patronów po pierwszych siedmiu epizodach pozostało pięciu - Pegasus, Dragon, Cygnus, Andromeda i Phoenix. Pozostali znikają aż do odcinka 61, kiedy to przybyli, aby wyciągnąć Saori z opresji.

POZOSTALI (WYBRAŃCY):



MARIN (imię można przetłumaczyć jako "Demoniczny Dzwon"). Była mistrzynią Pegasus Seiya w Grecji. Nauczyła go zaprzęgać "potęgę mikrokosmosu" w cios "Pegasus Meteor Punch". Ubiera się w czarno-czerwony kostium, natomiast na twarz zakłada srebrną maskę. Ukrywa mroczny sekret, który nie zostanie ujawniony przed końcem serii. Jest Srebrnym Patronem Aquila (Orzeł).



KIKI (imię oznacza "Dziwny" albo "Coś bardzo dziwnego"). Jest najprawdopodobniej małym bratem Mu i tak jak on posiada zdolności telekinetyczne. Na czole w okolicach brwi ma dwie kropki. Jest wstrętnym dzieciuchem, ale z czasem coraz bardziej przywiązuje się do Brązowych Patronów, a szczególnie do Dragon Shiryuu.



MU. Znachor i telekinetyk. Jest jedyną osobą, która może "usłyszeć" uszkodzoną Materię, jak również żyjące kreatury. Posiada długie blond-purpurowe włosy, a jego brwi są kropkami na wzór brwi namalowanych na maskach teatru NO. Mu jest niesamowicie potężny, bardziej niż to wygląda na pierwszy rzut oka, o czym możemy się przekonać w kolejnych częściach.

SAORI KIDDO - Powszechnie uważana za szefową Fundacji Graude. Kontynuuje plan swojego "przyszywanego dziadka". Ze względu na przemoc, której uległa będąc młodą osobą, obecnie wygląda na cichą, poważną i niezwykle kobiecą, w długiej sukni. Kiedy musi podjąć jakąś trudną decyzję, chowa się do małego planetarium w swojej siedzibie, gdzie porozumiewa się z duchem Kiddo. Saori jest aktualną reinkarnacją Ateny.

THE END IS THE BEGINNING IS THE END

"Saint Seiya" to temat morze, którym bez większych problemów można by wypełnić cały numer Kawaii, a i tak pozostałoby wiele niedomówień.

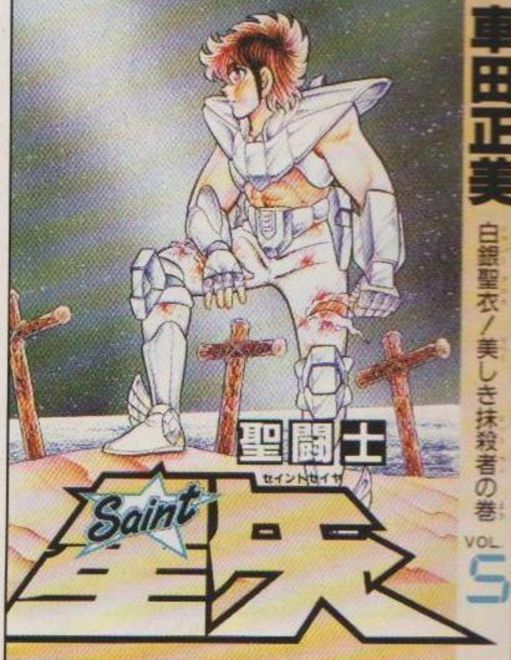


Po dziś dzień jest to jeden z najgorętszych tytułów na liście wszechczasów, wywołując wiele sporów i kontrowersji. Jest to historia, obok której nie można przejść obojętnie, a wszędzie, gdzie seria telewizyjna "Saint Seiya" znalazła dla siebie trochę czasu antenowego, zbierała zasłużone laury wśród widzów.

Jakby w głębokim cieniu poza Japonią spokojnie na swoją kolej czeka manga Masami Kurumady, która jest przecież pierwowzorem całego przedsięwzięcia. Gdybym miał wybierać pomiędzy serią komiksów a kompletem kaset, to bez wahania wybrałbym to pierwsze. Manga oferuje znacznie więcej wątków, wyrazistych postaci i wydarzeń tak barwnych, że przestaje dziwić fakt, iż dla Japończyków seria "Saint Seiya" zyskała miano kultowej. Nie tylko zresztą tam. W USA od 1988 roku jedną z najpopularniejszych gier typu roleplaying jest "Holy Fighter!" ("Święty Wojownik!"), dziejąca się we wszechświecie "Saint Seiya", zaś we Francji można bez problemu zakupić mangę pod lokalnym tytułem "Les Chevaliers du Zodiaque" ("Rycerze Zodiaku"). Ta seria to absolutny klasyk, będąca - podobnie jak dzieła Osamu Tezuki - kamieniem milowym japońskiego komiksu.

Mr.Gato







Saint Seiya

Autor: Masami Kurumada
Wydawca: Shueisha
Wersja: japońska
Ilość tomów: 28
Udostępnił: Mangazyn (Integraal Multimedia s.c.)

DragonBall

WIELKI SŁOWNIK BOHATERÓW „DRAGON BALL", pilnie i wiernie przetłumaczony ze starych manuskryptów (część trzecia i ostatnia - choć kilku pomniejszych herosów jeszcze pozostało...)

BADAKKU

Wojownik niższej rangi z ludu Saiya. Przewidział zagładę rodzimego globu Vegety i walkę dorosłego Goku z Freezerem. Zginął, pokonany przez tego ostatniego wraz z całą planetą Vegety.

GOZU i MEZU

Dwa diablęta pilnujące piekła. Gozu jest zielony, a Mezu - czerwony. Gdy Goku z "Drogi Węża" wpadł w piekielną otchłań, wyzwały go na pojedynek sumo. Nie brak takich, co podejrzewają, że zrobiły to po prostu z nudów.

MISTER POPO

Długowieczny służący i opiekun Kamisamy. Wraz ze swoim mistrzem stworzył smoka Shen-rona. Adept sztuk walki, a w przeszłości nauczyciel małego Goku.

COLD-DAIO

"Wielki Chłód", ojciec Freezera. Po wielkiej walce z Goku zebrał szczątki syna i skonstruował z nich cyborga. Kleptoman, często kradnie. Pokonany przez Trunksa.

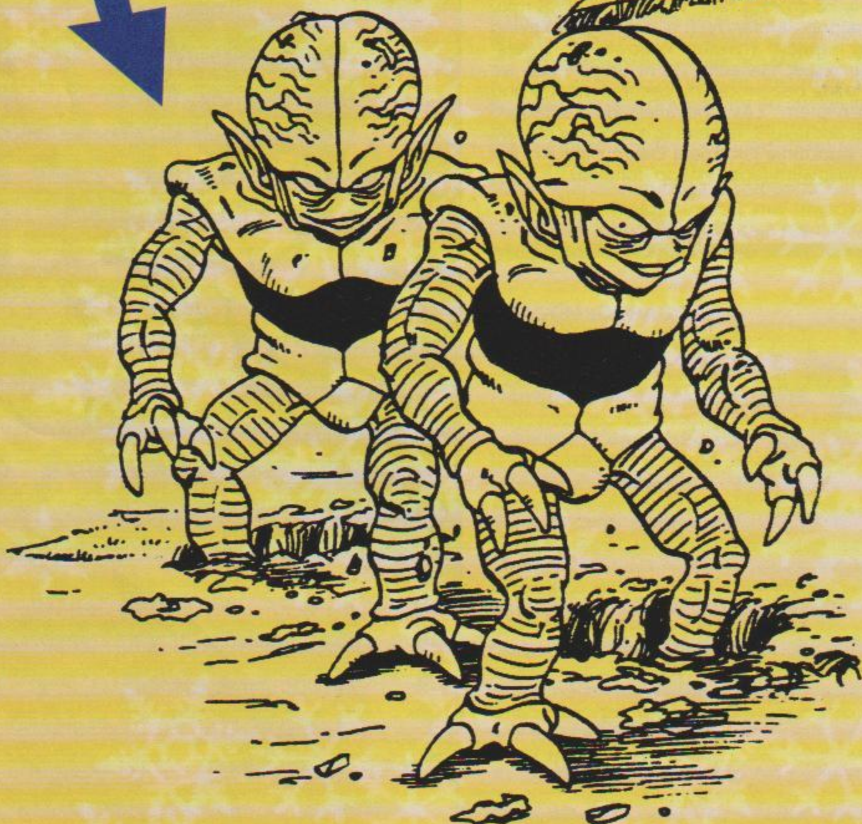
GREGORY

Opiekun Kaio z planety Kaiosen. Z wyglądu przypomina robala, lecz jest dumny jak par Anglii i wyraża się w przesadnie ugrzeczniony sposób.



CYBYEMAN

Wojownicy-rośliny. Żyją w ziemi, sypią nasionami, a kiedy ich podlać zielonym płynem, natychmiast zaczynają rosnąć. Sami też barwy zielonej, a z głów leje im się żrąca ciecz. W walce używają strasznej techniki "jibaku" (rozerwanie).



PIGERO

Stracił rodziców w falach tsunami i od tamtej pory opiekuje się bezdomnymi dziećmi. Uparcie, ale bezskutecznie walczył ze wszystkimi, którzy chcieli mu zabrać podopiecznych do sierocińca. Uwolnił tylko Gohana.

ROBOTTO (Robot)

Stary, wieloczynnościowy robot kapsułowy, typu C-6. W wyniku trzęsienia ziemi spędził osiemdziesiąt lat pod ruinami miasta Nemuria. Odnaleziony przez Gohana, po krótkim okresie aktywności, ponownie został pogrzebany pod gruzami.

Dragon Ball © Akira Toriyama/Tôei Animation

SAICHORO

"Najstarszy Starzec". Jako jedyny ocalał z dawnej rasy zamieszkującej planetę Namek. Zrodził kolejne pokolenia i stworzył Smocze Kule. Potem, przez własną głupotę, zszedł z siedziska "Najstarszego Starca" i zniknął.

SERIPA

Przyjaciółka Badakku. Pięęękna... ale silna jak tur, gdyż wśród jej ludu nie ma znacznej różnicy w krzepie między niewiastą i mężczyzną.

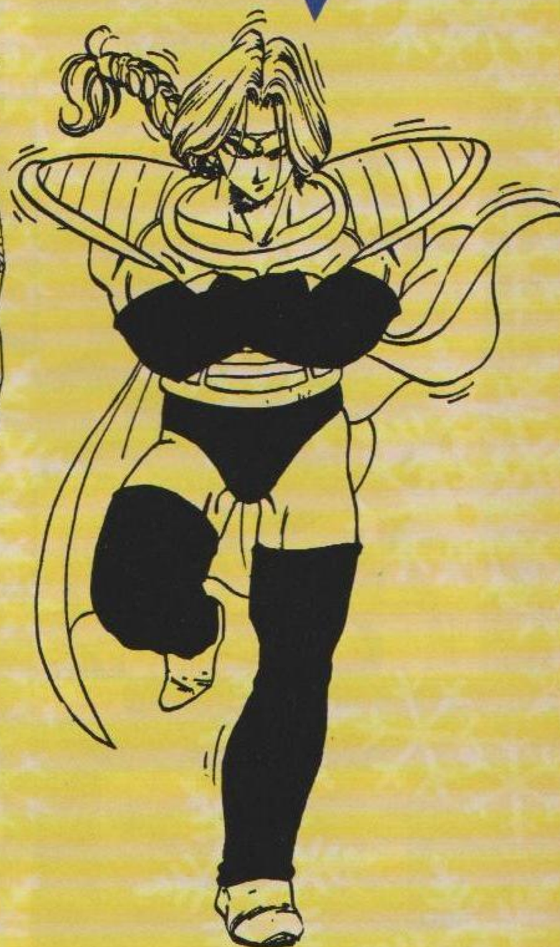
TOMA

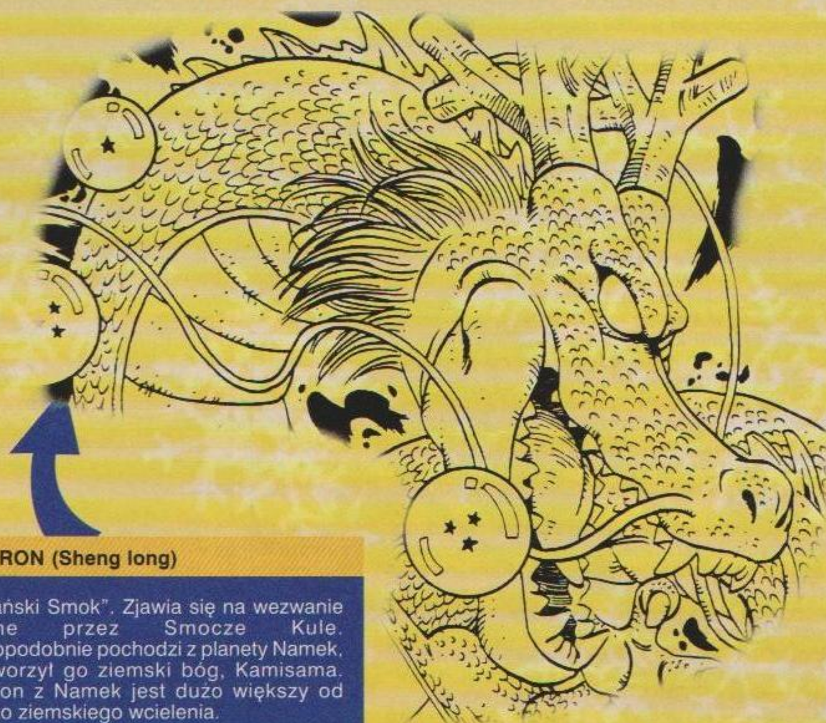
Druh Badakku. Samotnie zaatakował planetę Mito i został pokonany przez Freezera. Na łożu śmierci wyszeptał wieść o zdradzie...



ZABON

Wojowniczka Freezera. Powabna i zgrabna, ale zmiennokształtna, więc potrafi przybrać postać straszliwego demona. Raz pokonała Vegetę, lecz nie zadała śmiertelnego ciosu i tym samym naraziła się na pewną zgubę...





SHEN-RON (Sheng long)

"Niebiański Smok". Zjawia się na wezwanie rzucone przez Smocze Kule. Prawdopodobnie pochodzi z planety Namek, ale stworzył go ziemski bóg, Kamisama. Shen-ron z Namek jest dużo większy od swojego ziemskiego wcielenia.

UZUPEŁNIENIE do części pierwszej:

Powiadają, że imię Bulmy pochodzi od angielskiego słowa "Bloomer", oznaczającego koszykarskie szorty. Zapis fonetyczny, katakaną, jest ten sam - BURUMA, zatem kto wie, może to i prawda? (zainteresowanych szczegółowym wyjaśnieniem odsyłamy do książki Trish LeDoux pt. "The Complete Anime Guide")

Opracowali:

Agnieszka Plaur

Witold Nowakowski

KARIN AOI

D·N·A²

Dokokade Nakushita Aitsuno Aitsu……

FILE 1 桂 正和

SHUEISHA JUMP COMICS STUDIO K2R

DNA2 © Masakazu Katsura 1993

MASAKAZU KATSURA - Mistrz "H"

Lipiec 1998. Kiedy na księgarskim rynku w Japonii do sprzedaży trafiły trzy art booki pod wspólnym tytułem "4C, Masakazu Katsura Illustrations", kodowana stacja Canal+ zadecydowała o emisji jednej z lepszych serii OAV "ZEIRAM IRIA: The Animation". Poszukajmy zatem wspólnej płaszczyzny dla tych ważnych - w skali lokalnej - wydarzeń. Jeżeli jesteście stałymi i uważnymi czytelnikami Kawaii, nazwisko Katsura nie powinno być dla Was obce. Wystarczy cofnąć się do październikowego (#14) numeru i spojrzeć na stronę pięćdziesiątą szóstą - "Video Girl Ai". Teraz odnośnik do strony dwudziestej ósmej do stopki autorskiej serii "Iria". I co? Pod hasłem "chara design" widnieje to samo nazwisko - MASAKAZU KATSURA. Witamy w klubie.

Masakazu Katsura urodził się 10 października 1962 roku w prefekturze Fukui. Od najmłodszych lat był wielkim fanem mangi, czego nie akceptowała rodzina. *"Moi rodzice nie chcieli mi ich (mang - dop. autor) kupować. Musiałem więc kombinować na różne sposoby, żeby je zdobyć"* - żartuje w jednym z wywiadów Katsura. Swoją pasją dzielił się więc z przyjacielem, zresztą wyśmienitym rysownikiem. Wolny czas spędzali na organizowaniu mini konkursów, które miały wyłonić spośród dwójki młodzieńców autora najlepszego rysunku. Ta osobliwa rywalizacja pchała ich na sam szczyt. Z czasem zaczęli uczestniczyć w bardziej prestiżowych zawodach. Przygotowywali samodzielnie grafiki i szkice mang, aby zaprezentować je różnym wydawcom. *"Przedstawiłem jednemu wydawcy trzydziestojednostronicową mangę, którą odrzucił. Odrzucano ją zresztą jeszcze wielokrotnie"* - wspomina. Jednak jego wysiłki nie spełzły na niczym. Zwyciężył w kilku turniejach na najlepiej zapowiadający się talent. Z kolei jego dwie mangowe historie ("Tsubasa" i "Tenkosei wa Hensose") zostały zauważone przez przedstawicieli wydawnictwa Shueisha, prowadzących rekrutację młodych twórców do "Shonen Jumpa".



Pierwszy numer "Shonen Jumpa" w 1998. Ten numer zawiera ostatni odcinek czwartego tomu "IS" Masakazu Katsury.

IS © Masakazu Katsura









Właściwym debiutem i zwrotem w jego karierze jest manga "Wing-Man" (1985). Tym tytułem otworzył sobie drzwi do świata mangaka. Paradoksalnie, podczas gdy większość młodych twórców musi długo pracować na sukces (a i tak zdarza się to niezwykle rzadko), Masakazu Katsura staje się gwiazdą w świecie rysowników mangi dzięki debiutanckiemu komiksowi. "Wing Man" niemal z dnia na dzień bije rekordy popularności, co pociąga za sobą filmową adaptację. Seria czterdziestu siedmiu odcinków "Yume senshi Wing-Man" została zrealizowana przez Toei Animation, a spora grupa (również polskich) fanów mogła ją ujrzeć swego czasu na francuskim kanale TF1 (dostępny z satelity) w nieistniejącym już Klubie Dorothe.

Niestety, kiedy wydaje się, że Katsurę nic już nie powstrzyma przed dalszymi sukcesami, przydarza mu się nieszczęśliwy wypadek. Kontuzja prawej ręki uniemożliwia mu pracę na niemal rok. Po ciągnącym się w nieskończoność okresie rehabilitacji, Katsura powraca w 1986 roku z komiksem "Shoki Doin Wander". Tytuł jednak nie wywołuje takiej fali zainteresowania jak poprzednia. Katsura postanawia zmienić klimat swoich historii.

Rok później szersza publiczność zapoznaje się z jego kolejną propozycją - "Present from Lemon" (1987). Kolejne historyjki również - wydawałoby się - nie zapowiadają nadchodzącego sukcesu: "Vauguman", "Chisana Akari" i "Video Girl".

Ostatni tytuł okazuje się kluczem do bram raju rysowników. Za namową swojego wydawcy Katsura z króciutkiej historyjki "Video Girl" zaczyna prace nad długą serią opowiadającą losy nietypowej bohaterki. W 1989 roku ukazuje się w końcu na łamach "Shonen Jump" pierwszy odcinek "Video Girl Ai", a seria publikowana jest aż do 1992 roku. Tytuł ten zapewnił Katsurze miejsce na panteonie największych sław mangaka. Niedługo później na rynku ukazuje się mini-seria sześciu OAV (recenzja w numerze dziesiątym Kawaii). Idąc za ciosem i wykorzystując zarazem niesamowity sukces "VGAi", Katsura tworzy "Video Girl Len", jednak czytelnicy odnoszą się do tej mangi z dystansem i niechęcią. Główna bohaterka była zbyt mdła i brakowało jej osobowości poprzedniczki. Katsura powraca więc do króciutkich historyjek. Tworzy "Man in the Woman in the Man" i ilustruje powieść "Video Girl".

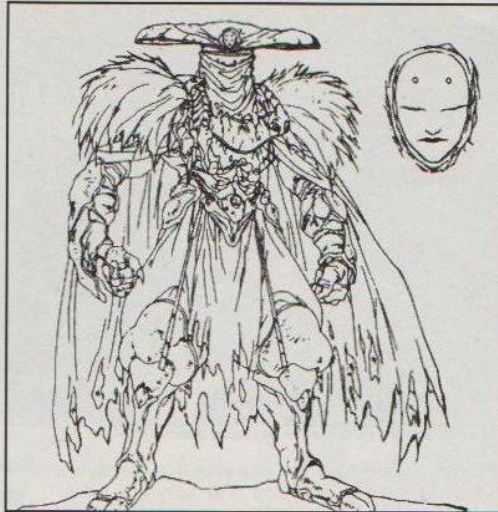
Rok 1993 to początek prac nad "DNA2". Początkowo miała być to krótka historia, jednak dzięki zainteresowaniu fanów przekształca się w długą serię. Taki stan rzeczy popycha Shueishę do inwestycji w serię telewizyjną, która nieoczekiwanie będzie liczyła tylko dwanaście odcinków. W 1994 roku, po pięciu tomach, Masakazu Katsura kończy prace nad "DNA2". Rzuca się w wir pracy nad serią filmów animowanych na rynek wideo, będących adaptacją filmu live-action "ZEIRAM IRIA: The Animation" (emisja: Canal+, wrzesień-listopad 1998).

Na następnych kilka miesięcy Katsura wyłącza się z obiegu, po czym powraca w 1995 roku. Szybko tworzy trzy różne historie: "Zetman", "Shin-no shin" i "Shadow Lady". Podobnie jak w wypadku "Video Girl Ai", "Shadow Lady" odnosi ogromny sukces. Katsura decyduje się więc stworzyć trzecią wersję "Shadow Lady".

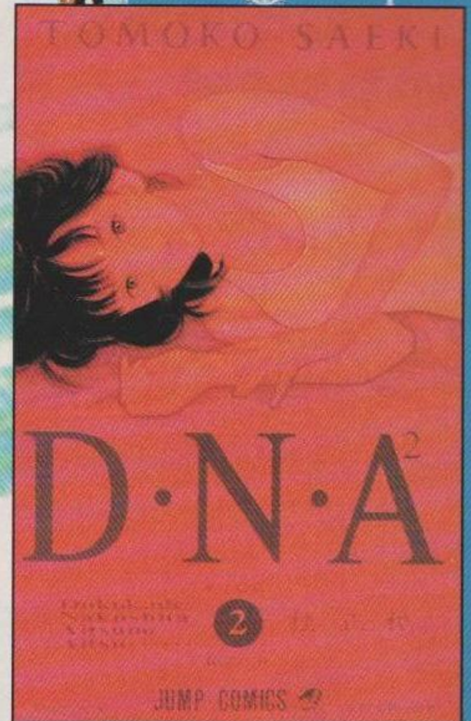
Pytacie: trzecią? Już śpieszę z wyjaśnieniami. Pierwsza wersja w kolorze ukazała się na łamach czasopisma "V-Jump" w 1992 roku, druga - w mandze "Zetman", trzecia - jako osobna seria w trzech tomach.

Mając na uwadze wrażliwość Masakazu Katsury i delikatność jego rysunków, dyrekcja Shueishy proponuje mu w 1997 roku, aby rozpoczął prace nad historią dla dorosłych, liczącą do pięćdziesięciu





Iria i Zeiram - oryginalne szkice Masakazu Katsury.



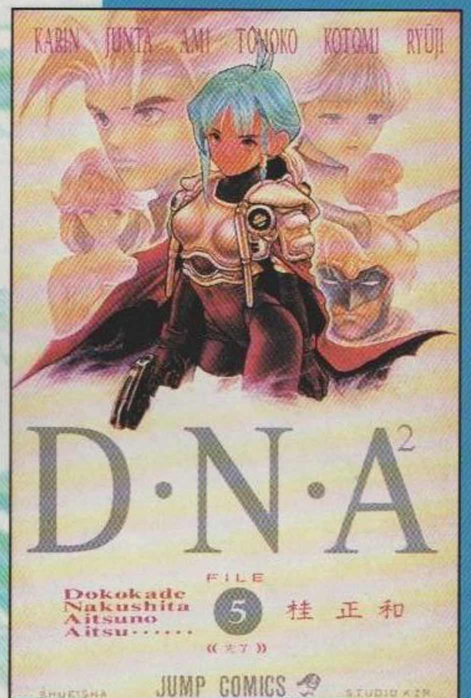
stron. Manga ta zostaje opublikowana na łamach "Allamn" pod enigmatycznym tytułem "M" ("M", jak "Masochista"). Po kryzysie, w jakim znalazł się

lubią jego komiksy, fani wykrzyczeli: *"Tak! Tak!"*. Katsura spytał więc ponownie: *"Za co?"*. Padła odpowiedź: *"Za piękne rysunki, śliczne dziewczy-*









magazyn "Shonen Jump", wydawca prosi Katsurę o stworzenie długiej serii. W taki sposób powstaje "IS" - jeden z najpopularniejszych tytułów ukazujących się obecnie w "Shonen Jump". Jest bardzo prawdopodobne, że "IS" będzie liczyła tyle samo tomów co "VGAi". Ale tą serią zajmiemy się już innym razem.

Pora teraz na odszyfrowanie tytułu: "Masakazu Katsura - Mistrz H". W 1995 roku odbyło się w Virginii w Stanach Zjednoczonych spotkanie miłośników twórczości Masakazu Katsury, nazwane KatsuCon. Na pytanie skierowane przez samego rysownika do amerykańskich fanów mangi, czy

ny i za potężny ładunek H". Amerykanie wymawiają "h", jak "ejdż", co brzmi niemal identycznie, jak japońskie słówko "etchi", oznaczające "lubieżną osobę". Chyba nie muszę więc wyjaśniać, dlaczego historie tego autora cieszą się tak ogromnym wzięciem? Masakazu Katsura - Mistrz "H".

Mr.Gato

PS. Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej na temat tego rysownika, proponuję obejrzeć film dokumentalny "Manga - japońskie komiksy" (reż. Eduardo Orenstein), który dostępny jest w spolszczonej wersji na kanale "Planete".









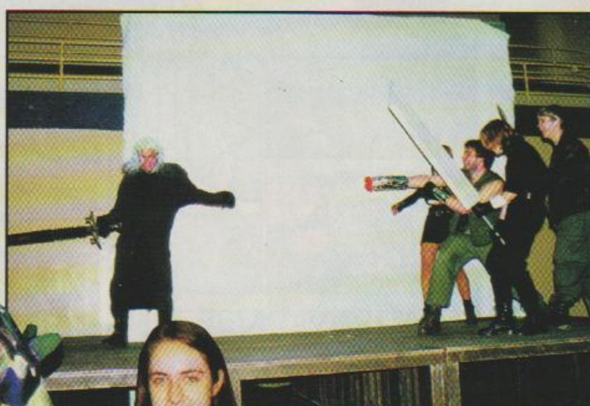
Mała Duża impreza
czyli co się działo na MnS4

Jak Wam zapewne dobrze wiadomo w dniach 17-18 października odbyła się największa i najlepiej wszystkim znana impreza mangowa w Polsce, czyli Świat Mangi 4. Wielu fanom w całym kraju nazwa ta kojarzy się z dobrą zabawą przed ekranem, manią zakupów przy stoiskach wszystkich mangowych sklepów w kraju, czy wreszcie nagrodami za pierwsze miejsca w różnych konkursach. Fakt faktem - do tej pory wszystkie edycje MnSu tak właśnie wyglądały. Któż mógłby przypuszczać, że ostatnia impreza pod szyldem Świata Mangi będzie nosiła znamię WIELKIEGO pecha i nieudanego przedsięwzięcia? Tak, tak! Ostatnia! Według oficjalnych doniesień była to ostatnia impreza w budynku YMCA, może nawet w ogóle w Gdyni... A może w ogóle... Prawdą jest, że organizatorzy robili co mogli (nawet przerwali nasz wywiad), żeby usprawnić paatii, lecz niewiele byli już wstanie załatwić. Zacznijmy może wszystko od samiusieńkiego początku.


Zabawa zaczęła się na dobre... w powietrze poszły krzesła...


Cyber City Oedo 808... time for your appointment.


I buch go w brzuch... czyli cosplay rozpoczęty...


I ciach za 400 punktów! - Final Fantasy VII

3... 2... 1...

Kiedy wraz z Mr Jedim (i wschodem słońca) dojechaliśmy pod budynek YMCA, oczy same nam już się zamykały. Trudy ośmiogodzinnej podróży (na której ciężko nawet ułożyć się do snu, nie wspominając już o samym fakcie spania przy hałasach dochodzących z przedziału obok) dawały nam się ostro we znaki. Zgodnie z Jedim doszliśmy do wniosku, że znacznie lepiej by było, gdyby MnS odbywał się we Wrocławiu, na który dochodziłoby się z domku piechotą.
Okazało się, że duża liczba fanów przyjechała już dzień wcześniej, a brak snu właśnie sobie nadrabiała na podłogach w kilku wynajętych salach. Mimo, że została już ledwie godzina, czy dwie do rozpoczęcia, nikomu nie chciało się palcem kiwnąć, żeby rozpocząć przygotowania. W końcu jednak (przy moim niewielkim udziale) organizatorzy powyłazili z ciepłych śpiworów, grożąc ogniami piekielnymi i innymi takimi osobom budzącym i zabrali się do roboty.


Panna Misato i jej obrońca - Eva 01...

Start

Już przed dziesiątą była taka masa ludzi, że postanowiono rozpocząć sprzedaż biletów. Cena wejściówek była taka jak zwykle (czyli 15 zł), choć członkowie klubu AnG dostawali zniżkę o 3 zł (fortuna!). Od razu jednak zaczęły się pojawiać kłopoty, gdyż wielu ludzi zarejestrowało się, a mimo to ich nazwiska nie figurowały na żadnych listach. Taki bałagan istniał zarówno na liście głównej, jak i zainteresowanych występem na scenie podczas cosplay.
W końcu, gdy zegar wybił dziesiątą, otworzono drzwi do głównej sali, gdzie za moment miała się rozpocząć pierwsza emisja anime. Gdy już wszyscy zajęli miejsca, jeden z organizatorów publicznie podziękował ludziom za przybycie i ogłosił otwarcie. Ktoś inny z dumą wypisaną na twarzy włączył projektor i... ręce opadają... Dopiero teraz okazało się, że projektor nie toleruje czegoś takiego jak NTSC. Do tego wniosku doszła szanowna komisja po mniej więcej piętnastu minutach. Ogłoszono zatem przerwę i rozpoczęto... płakać i biegać. Scena żywcem wyrwana z jakiejś komedii. Cały plan imprezy w kilka sekund legł w gruzach. Rozpoczęła się bieganina w poszukiwaniu filmów w PALu. Na pierwszy rzut poszło nieudane tłumaczenie BlackJacka (kupa śmiechu, ale o tym później).

Sam miód

I w ten oto sposób rozpoczęła się wielka draka pod nazwą MnS4. Najwięcej ucierpieli w tym sami organizatorzy, którzy całe dwadzieścia cztery godziny biegali w kółko szukając sposobu na uratowanie imprezy. W rezultacie już dobrze pod wieczór wypożyczono na dwanaście godzin porządny projektor. Jednak do tego momentu coś trzeba było robić. Puszczono wszystko, co tylko znaleziono w PALu (między innymi piękny film Mononoke Hime) i zorganizowano trzy konkursy, które moim zdaniem były najpiękniejszą częścią imprezy i chociażby dla nich warto się było na nią wybrać. Na pierwszy ogień poszedł cosplay, z którego to znany jest MnS. Większość strojów była prześliczna. Dobre pomysły i ciekawy sposób przedstawienia ich na scenie zaowocowały szałem publiczności i dobrymi nagrodami... A kto wygrał?! Trudno powiedzieć. Chyba wszyscy. Wielką odwagą było wystąpić przed taką publiką, ale na pewno nikt nie żałuje tego, że uszył sobie strój i wyszedł na deski podwyższenia. Wszystkie stroje były SUPER i naprawdę trudno było wybrać tę trójkę najlepszych. Choć niewątpliwie strój


Nad całością jak zwykle czuwali przedstawiciele z rodziny Jurai...


Pai zmieniła płeć...



Gdyńska YMCA - ten budynek uczestnicy Świata Mangi widzieli po raz ostatni...


"A ja mam pytanie do redakcji Kawaii..."


Ta impreza to bajka...!


Cosplayowcy w kupie...

EVA-01 był znakomity, a pomysł przedstawienia walki z Final Fantasy VII kładł wszystkich na kolana. Wśród zwycięzców znalazł się również Alan o aksamitnym głosie (w sam raz do śpiewania). Nie mniej jednak najbardziej przykuwającą postacią była Tifa, której skąpy strój współgrał z pięknym ciałem tak silnie, że nie było na imprezie faceta, który nie wpatrywałby się w nią maślanymi oczkami.(UWAGA! Nie znamy jej adresu, więc proszę nie nadsyłać dziwnych listów do redakcji!). Szkoda jedynie, że nagrody nie otrzymał prowadzący imprezę - Ghost in the Shell. Sam pomysł na to przebranie powinien, moim skromnym zdaniem, zagwarantować mu nagrodę nie tylko MnSu, ale i Nobla. Brawo Kyoshiro!

Drugim konkursem, był tzw. Konkurs Wiedzy. Pytania były naprawdę różne. Emitowano fragmenty anime pytano o wszystkie szczegóły jego dotyczące. Puszczano początki utworów muzycznych z anime i pytano o anime, z którego pochodzą. Zadawano też masę innych pytań, na które prawdę powiedziawszy raczej bym nie odpowiedział. Co tu kryć, ich poziom był naprawdę tak zróżnicowany, że trzeba było liczyć bardziej na łut szczęścia niż swój zasób wiedzy. Poza tymi dwoma konkursami odbył się również konkurs sprawności w Tekkenie 3, którego finał każdy mógł zobaczyć na dużym ekranie. Od razu było widać, że ma się do czynienia z fachowcami. Gra była naprawdę na poziomie. Duża ilość comb i starć sprawiała, że oglądało się to milej niż niejeden film.

Fani Atakują!


Ryoko - jak zwykle kombinuje...

Mniej więcej w środku imprezy zorganizowano konferencję prasową... Przynajmniej z nazwy. W rzeczywistości był to kolejny atak na redakcję Kawaii. Tak jak na początku (w pierwszych spotkaniach tego typu) uważałem to za dobry znak (patrz: fani wiedzą czego chcą), tak teraz z niesmakiem muszę stwierdzić, że jest to jedynie strata czasu. Większość zarzutów była zupełnie bez sensu, lub od dawna już nieistniejąca. Fakt faktem, że oprócz biednego Jediego na pytania do Kawaii odpowiadali inni. Gato i Root również zdegustowani poziomem pytań kryli redakcję, za co im wszyscy ładnie dziękujemy. Jednak kiedy wreszcie wszyscy zdali sobie sprawę, że naskok na Jediego, to jedynie swego rodzaju sposób na zgrywanie się, pojawiły się pytania nieco inteligentniejsze. Zaczęto pytać o formę w jakiej mają się pojawić nowe pozycje J.P. Fantastici i co planuje Planet Manga. A będzie bardzo smacznie. O tym jednak w wywiadach w tym numerze.

Wieczór odpoczynkiem

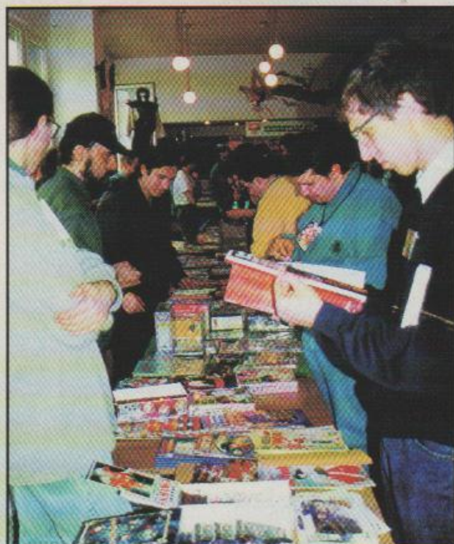
Pod sam wieczór udało się wypożyczyć inny projektor, więc impreza wreszcie na dobre się zaczęła, a biedni organizatorzy mogli wreszcie odpocząć. Klapnęli sobie gdzieś w kątku i klnąc na lewo i prawo zapadli w niespokojny letarg. A na ekranie pojawiły się piękne anime, takie jak Tenchi Muyo: the Movie 2, czyli Manatsu no Eve, City Hunter, czy polski Bastard! cz. 1. Ten błogi stan rozluźnienia miał już trwać aż do samego końca imprezy...

CO NOWEGO W PLANET MANGA WYWIAD Z ROBERTEM KORZENIEWSKIM

Kawaii: Jakie wrażenia po imprezie (SMD)?
Root: *Wrażenia są wspaniałe, tylko że na samym początku chcielibyśmy przeprosić tych wszystkich, którzy nie zdołali się dostać na imprezę. Niestety wyniknęło to nie z naszej winy. Nie mogliśmy wpuścić większej ilości ludzi, za co gorąco przepraszamy. Na pewno przy następnej imprezie zorganizujemy to o wiele lepiej. Będzie o wiele więcej miejsca. Poza tym będzie o wiele lepiej zorganizowany proces wpuszczania ludzi na imprezę, będzie szybszy. Jeszcze raz więc przepraszamy za taką niedoróbkę organizacyjną.*
Kawaii: Więc kiedy następna impreza?
Root: *Następną imprezę planujemy na grudzień, styczeń. Wszystko zależy od firmy (profesjonalnej firmy), z którą zamierzamy tę imprezę zorganizować. Dla samej Planet Mangi jest to po prostu zbyt duża impreza, żeby zrobić ją samemu.*
Kawaii: Więc jakie są plany na przyszłość? Doszły do nas informacje, że PM szykuje nowe tytuły anime po polsku, oprócz Sailor Moon.
Root: *Tak. Jeszcze w tym roku mamy plany wydawnicze anime, już zafiksowane na pół roku naprzód. Jeszcze w tym roku, oprócz Sailor Moon Super S the Movie, zamierzamy wydać Armitage Polimatrix the Movie z Pioniera, mniej więcej w tym samym czasie, kiedy pojawi się seria OAV w Canal+. Już w nowym roku wydamy Tenchi Muyo in Love. Oba te filmy będą w wersji z napisami, natomiast Sailor Moon Super S będzie w wersji z lektorką, czyli tak jak do tej pory; oraz na wiosnę zamierzamy wydać pierwszą serię El Hazard, również z napisami po polsku. Co do planów na przyszłość - prowadzimy właśnie rozmowy z firmą, a propos wykupienia wszystkich serii OAV i Movie - Slayersów.*
Kawaii: To wspaniała wiadomość!
Root: *Slayersów na pewno mamy zamiar wydać, dostaliśmy także propozycję na wykupienie praw na serię swoistego rodzaju klona Sailor Moon - Wedding Peach. Jest mniej więcej równie dobra jak Sailor Moon. Anime było rysowane mniej więcej w okresie powstawania ostatnich odcinków Sailor Moon, tak więc kiedy już w Polsce zainteresowanie Sailorami spadnie, wtedy wypuścimy Wedding Peach. I to są mniej więcej plany na najbliższą przyszłość. Oczywiście wszystko jest to uzależnione od tego, jak dobrze będzie się sprzedawać Sailor Moon i inne anime po polsku z PM.*
Kawaii: Więc ogólnie nie jest źle?
Root: *To znaczy - trudno jest już piać optymizmem. Póki co, to nie są jeszcze efekty, jakich należałoby się spodziewać, ale powolutku przemy do przodu. Ogólnie firma planuje trzykanałową strategię dystrybucji. Co to znaczy? Planujemy trzy działy produktów. Pierwszy dział to produkty dla dzieci - będą to filmy od firmy Toei, czyli producenta Sailor Moon, a więc rzeczy typowo dla dzieci. Będą one opracowane zawsze z lektorem, lektorką, czyli raczej nie dla typowego fana. Druga grupa produktów to dalsze produkcje z serii Sailor Moon, a potem miejmy nadzieję Wedding Peach i inne tego typu filmy. No i trzecia grupa produktów to filmy dla młodzieży i dorosłych, czyli anime takie jak Armitage, El Hazard.*
Kawaii: Czy istnieje możliwość wypuszczenia całej serii SM na kasetach?
Root: *Były prowadzone takie rozmowy, ale tyczące nie całej serii, tylko około dziesięciu kaset najbardziej strategicznych i ważnych w serii odcinków.*
Kawaii: Dobrze. Wróćmy może do imprezy, na której właśnie się znajdujemy. Podobno jest to ostatni "świat mangi", jaki odbywa się w tym budynku. Słyszeliśmy, że PM chce w przyszłości współorganizować tę imprezę i zorganizować ją w Sopocie, gdzieś w większym budynku.
Root: *To znaczy była taka propozycja. Po dniu SM wpadła mi taka idea, żeby zrobić taką całą, dużą imprezę typu Anime Expo, czyli 2-3 dni wielkiego szaleństwa. Z tym że w pierwszy dzień byłaby to typowa impreza komercyjna jak SMD, a pozostałe dni to najprawdziwsze dni szaleństwa dla prawdziwych otaku. Czyli takich, dla jakich zorganizowano MnS. Co z tego wyjdzie, trudno mi powiedzieć. Jest to bowiem pieśń przyszłości. Mamy tyle do zrobienia w związku z naszą działką wydawniczą, że póki co są to jedynie plany i idee gdzieś tam siedzące w głowie.*
Kawaii: Pozostaje nam zatem życzyć powodzenia. Mamy nadzieję, że rynek mangowy w Polsce będzie się rozwijał...
Root: *Dziękuję bardzo. Na pewno będziemy teraz pracować nad naszą działalnością wydawniczą, a nie importową, jak było to dotychczas. Oczywiście filmy po angielsku nadal będą wprowadzane, ale teraz zamierzamy postawić na rzeczy po polsku, gdyż jesteśmy w końcu w Polsce i na to trzeba stawiać przede wszystkim.*
Kawaii: Czyli będzie bardzo smacznie. Dziękujemy.
Root: *Ja również dziękuję.*

Z Mr. Rootem rozmawiał Mr Jedi





Tanio sprzedam... Pomocna dłoń...

Fansuby

Na MnS4 puszczono dwa anime po polsku. Oba zostały przetłumaczone przez tego samego człowieka. Wyraźnie było jednak widać luki w tłumaczeniu. Pierwsze anime - BlackJack było wykonane naprawdę fatalnie. Wielokrotnie mylono osoby. Wyraźnie było widać, że tłumaczenie było wykonane przez człowieka, który nie widział anime, a jedynie dostał skrypt. Słowem klapa. Drugi film - Bastard! został wykonany już o niebo lepiej, ale i tak pojawiały się błędy, lecz już na szczęście nie w takiej ilości. Poza tym sala zanosiła się śmiechem w momentach, w których na ekranie pojawiały się nieocenzurowane słowa. Moim skromnym zdaniem zrobiono właściwie tak je pozostawiając. W końcu w anime faktycznie te słowa są wypowiadane, a to, że Polaków to bulwersuje... No cóż... W filmach hollywoodzkich bluzgów mamy na tony, a jakoś tego nikt nie cenzuruje...

Podsumowanie

Ogólnie sprawę postawiwszy impreza była niezła. Wielu powiedziałoby w tym momencie "Nie! Bieda! Wszystko padało!". Nie mogę się jednak zgodzić z takim nastawieniem. Oczywiście wielu uważa takiego rodzaju spotkania za znakomity sposób na oglądnięcie takich anime, jakich najprawdopodobniej nigdy więcej nie będą mieli okazji zobaczyć. Prawdziwym fanom nie tyle to nie wystarcza, co najmniej interesuje! Najważniejszy w takich spotkaniach jest klimat. Ludzie z całej Polski zjeżdżają się, żeby wspólnie spędzić weekend w przyjemnej atmosferze - "powygłupiać się" (choćby na cosplay), czy poznać nowych ludzi. Do tego właśnie naprawdę służy taki MnS. Faktycznie - Świat Mangi 4 nie był udaną imprezą. Wiele rzeczy padło, nie wykonano części wcześniej założonego planu. Zachwalane tak przez twórców demo w ogóle nie zostało puszczone na ekranie. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na pewne bardzo mądre zdanie wypowiedziane wieki temu przez pospolitego głupca. "Doświadczenie to wszystko to, czego do tej pory próbowaliśmy i co nam za nic w świecie nie chciało wyjść." Więc pocieszmy naszych "wielce doświadczonych" organizatorów. Chłopaki! Spoko! Mogło być gorzej! Za to następnym razem...

Alan - brawa za odwagę i... głos... jako jedyny odważył się... zaśpiewać...!



Książe Księżycowej Poświaty i jego księżniczka...

Przeprosiny

Jeśli kogokolwiek w jakiś sposób uraziłem tym artykułem, gorąco przepraszam. Artykuł faktycznie raczej nikomu nie pochlebia, lecz naprawdę lepiej nie byłem w stanie tego ująć. Poza tym, kiedy stanąłem twarzą w twarz z organizatorami i zapytałem, co mam dalej robić, powiedzieli: "Pisz prawdę". Idąc za ich poleceniem piszę jak się stało, a nie jak stać się powinno...

Bazyl

NOWOŚCI Z J.P. FANTASTICA
WYWIAD Z SHINEM YASUDĄ

Kawaii: Dotarły do nas informacje, że J.P. Fantastica zdobyła prawo do wydania nowych tytułów mang. Czy może pan uchylić rąbka tajemnicy naszym czytelnikom i powiedzieć coś więcej na ten temat?

Shin Yasuda: *Tak, J.P. Fantastica uzyskała możliwość wydania wielu nowych tytułów mang w Polsce. Są to między innymi: X/1999, Magic Knight Reyearth i w ogóle reszta tytułów ze stajni Clampa, Slayers, Neon Genesis Evangelion, Oh My Goddess!, Wedding Peach.*

K: Krótko mówiąc - same hity.

S.Y.: *Tak! Mam również możliwość wydania wszystkich tytułów autorstwa Satoshiego Urushibary.*

K: O! W takim razie kiedy możemy się spodziewać prac tego twórcy na polskim rynku?

S.Y.: *Umowy jeszcze nie podpisałem, choć mam taką możliwość i w każdej chwili mogę to zrobić. Problem jednak polega na tym, że gdybym zdecydował się na wydanie Urushibary w Polsce, musiałbym od razu wziąć wszystkie jego tytuły, a nie jestem pewien jak zostaną w Polsce odebrane prace tego twórcy, gdyż jak wiadomo, jest on znany z ukazywania nagości - czy nikt nie będzie miał o to pretensji? Jak uważacie?*

K: Hmm, wyjścia są dwa - albo jeszcze zaczekać i wydać najpierw inne tytuły, albo opatrzyć okładkę znaczkiem ograniczającym dostęp wiekowy.

S.Y.: *No właśnie, znaczek 15 lub 18 może pomóc. Ja w każdej chwili mogę to wydać, ale szczerze mówiąc obawiam się tego. Urushibara wspaniale rysuje, ale jeszcze się muszę nad tym zastanowić.*

K: W takim razie może lepiej byłoby zacząć od hitów, takich jak Dragon Ball, Urusei Yatsura...

S.Y.: *Niestety, do Dragon Balla i Urusei Yatsura prawa ma Shueisha i trudno jest zdobyć te tytuły. Chcielibyśmy oczywiście je wydać i zgłosiliśmy się do wydawnictwa z takim właśnie zamiarem, ale będzie to musiało jeszcze trochę poczekać. Nie mam pojęcia ile to potrwa, z tym wydawnictwem po prostu najtrudniej jest cokolwiek załatwić. Zastanawiam się tylko od czego zacząć, od Ranmy czy Urusei Yatsury, ale chyba zdecyduję się na początek na Ranmę... Oczywiście jest tego o wiele więcej, w tej chwili nie pamiętam wszystkiego, ale jest tego sporo i są to bardzo dobre tytuły.*

K: Jak już wiadomo, pierwszy tom Akiry rusza od lutego, czy razem z tym tytułem można się spodziewać czegoś jeszcze? Czy równocześnie J.P. Fantastica wyda jakieś inne mangi?

S.Y.: *Tak, ale nie od razu w wersji książkowej, bo z tym jest naprawdę sporo roboty. Nadal myślę o wydaniu czasopisma, nie wiem - 60-100. stronicowego. Dla przykładu - tomik mangi ma 180-200 stron, a zatem będzie można podzielić go na trzy części, powiedzmy po 60 stron i wydać w trzech częściach, oczywiście na ładnym papierze, ładnie wydrukowane, ale o wiele taniej. Potem, gdy pojawią się wszystkie części tomiku, wydam go w wersji książkowej, bardziej ekskluzywnej i trochę droższej. Albo jest jeszcze drugie wyjście - połączyć tytuły w jednym tomiku, na przykład Evangelion, Slayers i X/1999, coś na kształt Shonen Jumpa lub jego amerykańskiego odpowiednika. Myślę, że jakby umieścić odcinki takich przebojów w jednym wydaniu, fani byliby zadowoleni. I dalej na tej samej zasadzie jak wyżej - czyli jak skończy się dany tom, wydany zostanie w wersji ekskluzywnej. Oczywiście najpierw muszę wszystko omówić z wydawnictwem japońskim, muszę podpisać umowę na wydanie czasopisma, a potem oddzielnego tomiku. Takie mam plany. Ja naprawdę chciałbym wydawać bardzo dużo tytułów naraz, ale chyba jeszcze na to nie czas - manga nie jest jeszcze tak popularna w Polsce, żeby się to opłacało. Klasyczny komiks jest bardziej popularny, ale niestety nie manga. A więc czasopismo wydaje mi się dobrym pomysłem, w ten sposób będzie można wydrukować tanio i dużo dobrych tytułów, a następnie rozprowadzić to po Polsce. I wtedy nawet ci, którzy nie mają pojęcia, co to jest manga, kupią takie pismo z ciekawości. W Polsce jest na razie za mało wydawców mangi, jestem praktycznie ja, Kawaii i TM-Semic z Appleseedem, ale to za mało. To logiczne, że aby zdobyć nowych fanów, trzeba wydawać jak najwięcej. Jeśli chcę odnieść sukces wydawniczy, muszę wydawać szybko, tanio i dużo, i tak zamierzam właśnie zrobić.*

K: No właśnie, trzeba sobie wychować nowych czytelników...

S.Y.: *Tak. Ale zajmie to trochę czasu. Ja w tej chwili mam partnera, który pomaga mi w tłumaczeniu, sam tłumaczę coraz mniej. Natomiast koleżanka cały czas składa przetłumaczone strony, ale nawet jak się bardzo śpieszymy, to w najlepszym wypadku, w ekspresowym tempie, przetłumaczenie jednego tomiku zajmuje aż trzy tygodnie. Ja jednocześnie jeżdżę po świecie, załatwiam nowe mangi, ale w tym czasie nie mogę wydawać. A więc nawet jeśli takie czasopismo będzie się składało z 30-stronicowych odcinków, w skład którego będzie wchodziło 5 tytułów mang, w tym na przykład dwie polskie, to już będzie o wiele lepsze rozwiązanie. Oczywiście na takie wydanie muszę mieć odpowiednie pozwolenie od wydawnictwa. I wtedy w takim piśmie umieszczę od 3 do 5 tytułów, wydrukuję na trochę tańszym papierze, żeby nie podwyższać kosztów i wtedy może za rok, dwa lata, uda się pobudzić rynek.*

K: My też mamy taką nadzieję. Okazuje się zatem, że przed rynkiem mangowym w Polsce otwarły się nowe perspektywy, bardzo się z tego cieszymy. Dziękuję bardzo za spotkanie i do zobaczenia na przyszłych konwentach.

S.Y.: *Również bardzo dziękuję i do zobaczenia.*

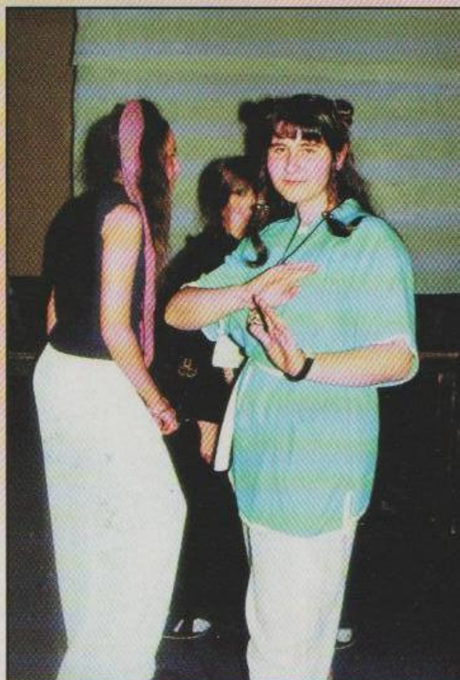
Z Shinem Yasudą rozmawiał Paweł Musiałowski

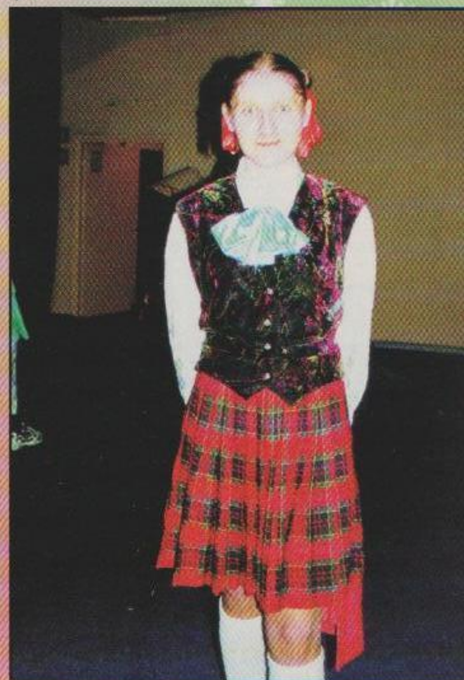


Optymistyczne posłowie ku pokrzepieniu serc...

Po przeczytaniu słów Bazyla, nie mogłem się powstrzymać, aby nie nakreślić kilku uwag własnych, odnośnie dopiero co zakończonej imprezy. Jako że jestem jeszcze świeżo po wrażeniach, w głowie mi huczy i buczy, oczka się zamykają, a obrazy zakodowane w świadomości jeszcze nie wyblakły, mam nadzieję spojrzeć na całość jeszcze na gorąco i... z nieco jaśniejszej strony.

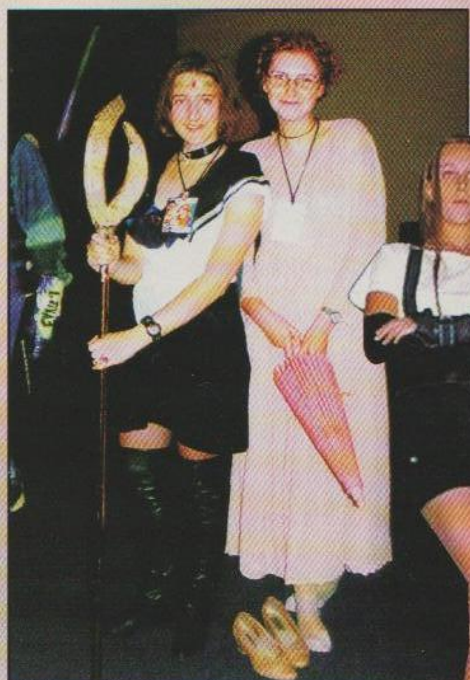
Sprawa przedstawia się następująco - było miło, zjechało się wielu wspaniałych ludzi, było dużo najróżniejszych mangowych gadżetów do nabycia i wygrania, a organizatorzy i uczestnicy dali z siebie wszystko. Wierzę, że doświadczenia z tej imprezy zaowocują w przyszłości wielkimi uroczystościami ku chwale mangi, a nieporozumienia typu "niedziałający sprzęt" czy też "zbyt mała ilość miejsc" będą wspominane z łezką w oku przez fanów-weteranów, którzy z wielkimi oczami ze zdziwienia będą patrzeć, jak nowe pokolenie otakingów kontynuuje dzieło zamangowywania świata (tudzież Polski:).


Shampoo! Shampoo! Och Shampoooooo!





Co do Fanów - prawda jest taka, że w większości przypadków, poruszając się po całym budynku Gdyńskiego YMCA, spotykałem się z wieloma ciepłymi słowami, które pozwoliły naładować mi baterie pozytywną energią, tak bardzo potrzebną do dalszej pracy. Wierzę, naprawdę w to wierzę, że wszelkie uwagi krytyczne skierowane w stronę pisma wynikają z dobrych chęci Fanów, którzy pragną jedynie wskazać nam nasze błędy. Naprawdę, bez tego popadlibyśmy w samouwielbienie i trudno by nam było odnaleźć wszystkie nasze słabe punkty. Dzięki Wam poznajemy je i możemy z nimi walczyć. A zatem jeszcze raz dziękuję za wszystkie uwagi i mam nadzieję, że z każdym kolejnym numerem Kawaii będzie bliższe Waszemu ideałowi. Będziemy dokładać do tego wszelkich starań. Naprawdę.


Chibiusa, aleś ty wyrosła...!!!

Wracając jednak do atrakcji MNSu... Jednym z największych przeżyć na MNS4 był cosplay. Jestem pełen podziwu dla ludzi, którzy włożyli tak wiele pracy, aby upodobnić się do swoich ulubionych bohaterów. Strój Eva 01 zwalił mnie z nóg, drużyna z Final Fantasy VII zauroczyła... dalej wymieniać nie ma sensu - po prostu spójrzcie na zdjęcia - tego nie da się opowiedzieć w słowach, tam trzeba było być... wszyscy byliście wspaniali.

Dziękuję wszystkim organizatorom oraz wszystkim przybyłym ma Świat Mangi 4 - to wspaniałe, że są na tym świecie ludzie, którzy potrafią i chcą robić tak wspaniałe rzeczy. Bez Was nie byłoby tego wszystkiego, a wysiłki nawet najbardziej zagorzałych spełzałyby w końcu na niczym. Nieistotne jakie jest nasze hobby, ale ważne jest to - jakich ma Fanów. Manga i anime w Polsce może poszczycić się wspaniałymi ludźmi, którzy robią więcej, niż ktokolwiek od nich wymaga - to naprawdę jest niezwykłe. Wszystkim nam potrzeba pozytywnej energii, aby ciągnąć to dalej i mam nadzieję, że jej Wam nie zabraknie. Pozdrawiam wszystkich i... do zobaczenia na przyszłych uroczystościach poświęconych mandze i anime...

Mr Jedi

Tifa - Final Fantasy VII

Oto niepełna lista uczestników Maskarady:

Final Fantasy VII - Jetboy, Usagi, Konsolite, Mendou, Marek

Eva01 - ???

Shampoo - Akane

Książe Księżycowej Poświaty - Kalit

Sailor Saturn - Tandi

Kamui "X/1999" - Wojtek Białkowski

Ryoko i Tenchi - Marta i Daniel z Gdyni

Ryoko (samotna) - Haruka

Motoki - Tenchi

Chibiusa - Rei^ z Gdańska

Ukyo - Ami-chan z Warszawy

Miaka-sama - Usako z Krakowa

Alen - Daniel Gajowski z Koszalina

Miyu i Miss Mizchtal - Mink i Juju

Jubei "Ninja Scroll" - Raiden

Demon "Ninja Scroll" - ???

??? "Ninja Scroll" - Bernie

Batou "GitS" - Smoku

Prowadzący "Duch w Pancerzu" - Kyoshiro



PARYSKIE BD EXPO 98

Tegoroczna impreza BD Expo (10-11 października 1998), która rokrocznie odbywa się w każdy drugi weekend października w Paryżu we Francji, była już trzydziestą pierwszą edycją. Dlaczego BD Expo? "Be De" jest skrótem dwóch francuskich słów - "bande desinee", co można dosłownie przetłumaczyć jako "ruchome rysunki", ale chodzi tu po prostu o polski "komiks".

BD Expo jest ogólnofrancuskim świętem komiksu, rodzajem hołdu złożonym tej "dziesiątej muzie", jak wyrażają się niektórzy frankofońscy krytycy komiksu. Cóż ciekawego zdarzyło się w tym roku? Przede wszystkim był to jeden wielki "stos próżności", festiwal małych-dużych chłopców, których średnia wieku oscylowała w okolicach trzydziestki. Lwią część zwiedzających stanowili panowie z zakolami na czubkach głów, wąsami i brzuchami wyhodowanymi na hektolitrach piwa - bezalkoholowego, żeby nie było niedomówień. Wszyscy zebrali się w pomieszczeniu o powierzchni dwóch standardowych boisk piłkarskich. W ciągu dwóch dni wypito dwie cysterny kawy oraz zjedzono trzy wagony bagietek z szynką.

Hala, w której odbywała się ekspozycja, podzielona była na dwie równe części. Pierwszą wypełniali przedstawiciele komiksów "z tradycjami" (czytaj: frankofońskich i amerykańskich), które od paru lat rywalizują z komiksami japońskimi.

W hali "tradycyjnego" komiksu wystawili się praktycznie wszyscy wydawcy belgijscy i francuscy, najczęściej jednak reprezentowani przez renomowane księgarnie. Można tam było znaleźć dosłownie wszystko. Posiadacze większej ilości gotówki mogli stać się właścicielami unikatowych kolekcji komiksów (od archiwalnych stripów gazetowych z kotem Felixem, poprzez Tarzany z lat trzydziestych, aż po prastare numery amerykańskiego Batmana). Byli sławni rysownicy komiksów z Belgii, podpisujący i rysujący (jak na profesjonalistów przystało) dedykacje przez dwa dni. Był Mezzo ("Deux Tueurs"), Varenne Alex ("Lola"), czy też Tacito ("666 Atomik requiem"). Można było nawet zakupić oryginalne plansze w czerni i bieli, wykonane przez amerykańskich artystów, np. Sala Buscemy, znanego w naszym kraju między innymi z polskiej edycji Spidermana. Prace tego pana wyceniono na około 1000 franków francu-



Nikt nie jest zbyt stary, ani zbyt młody, aby tworzyć...



Ups, chyba ktoś podpadł organizatorom! (Saint Seiya)



Jeden z najlepszych francuskich fanzinów... i jego twórcy... poziom wykonania powala na kolana... możecie nam wierzyć - widzieliśmy...

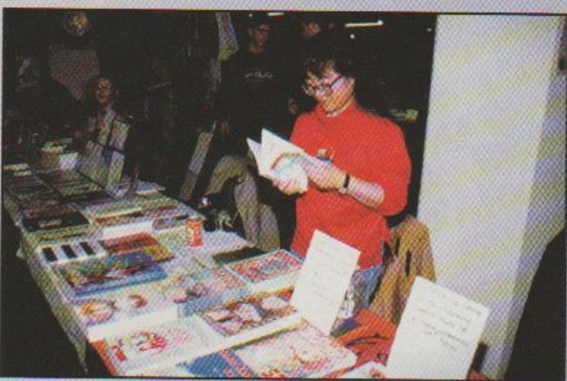


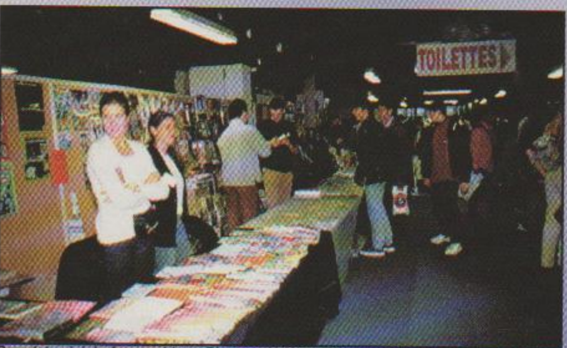
Fanziny, fanziny...





Rysować można wszędzie, szczególnie, gdy ma się taki talent... (kolejny francuski fanzin)





Przedstawiciele francuskiego Shonen Jumpa - "Manga Player".



Shadow Lady





Manga i anime - zestaw podstawowy...


Fanziny, fanziny, fanziny - ich poziom graficzny i merytoryczny naprawdę robi wrażenie...


Saint Seiya rules! - ta seria od lat jest na topie we Francji... a może by tak u nas...???


Oczywiście Iria też się pojawiła!


Daaarling! Och Daaaarling!


Neon Genesis Evangelion - oh yeah!


Ten facet z mikrofonem, prowadzący konkurencję, to przedstawiciel "Anime Land" - francuskiego odpowiednika "Kawaii".


Video Girl Ai!


Urd jak zwykle poluje na robale... Oh My Goddess!

skich sztuka. Czy wydatek rzędu siedmiuset złotych to dużo, za jedyny tego typu egzemplarz na świecie?

Zanim przespacerujemy się na mangową ekspozycję w ramach BD Expo, parę słów o historii. W 1992 roku wydawnictwo Tonkam po raz pierwszy zorganizowało imprezę w Austerlitz związaną z japanimacją (była to mała wystawka, dwa telewizory i sto krzeseł). Od tego momentu liczba uczestników zaczęła gwałtownie rosnąć. W czerwcu 1997 roku Tonkam zorganizował pierwszy uliczny Cosplay (czyli przebierankę fanów w stroje ulubionych bohaterów z japońskich komiksów, bądź filmów animowanych) przed Tonkam Bastille i był to jeden z większych Cosplayów w historii tej imprezy. W tym samym roku, na BD Expo znalazło się dziewięćdziesięciu ochotników do uczestnictwa w konkursie, a na samą ekspozycję publika waliła drzwiami i oknami (relacja z tej imprezy została zamieszczona w ubiegłorocznym "Kawaii"). Od tego momentu Cosplay'e są organizowane podczas wszelakich konwentów i imprez we Francji i Belgii.

W 1998 roku Tonkam po raz pierwszy zorganizował we Francji MEGA-COMICKET. Comicket, czyli "Comic Market" jest pomysłem zaczerpniętym prosto z Japonii. Jest to konwent, na którym prezentowane są setki fanzinów (czasopism amatorskich). Dla przykładu: w Japonii co miesiąc organizowanych jest dziesiątki tego typu comicketów, a na każdym z nich jest nie mniej niż 40 tysięcy zwiedzających. Młody mangaka (rysownik mangi) może w ten sposób rozpropagować i sprzedać swojej produkty, a nawet zdarza się, że są zauważeni przez wielkich wydawców.

Do konkursu "Mega-Comicket 98" na najlepszy fanzin zgłoszono dwadzieścia cztery pozycje. Ich autorzy przez dwa dni starali się przekonać zwiedzających o wyższości swojego produktu nad pozostałymi. Organizatorzy, aby nikogo nie skrzywdzić, przyznawali wyróżnienia w czterech kategoriach na najlepszy fanzin: informacyjny na temat frankofońskich komiksów, informacyjny o mandze, komiksowy frankofoński i fanzin z mangami. Zwycięzca konkursu dostał do dyspozycji jedną stronę w profesjonalnym magazynie branżowym "BoDoi" (#14).

Tegoroczny Cosplay podzielono na dwie równoprawne części. Cała sobota zarezerwowana była dla miłośników rocknippon, czyli japońskiego rocka. Dla nich zorganizowano też oddzielny konkurs pod nazwą "Visual Rock", gdzie miażdżącą przewagę osiągnęli fani zespołu X-Japan i zmarłego niedawno pana ukrywającego się pod ksywą Hide.

Niedziela była już pełnym triumfem fanów mangi. Od rana po halach Bercy spacerowało około stu uczestników konkursu na najlepszy kostium. W dzikim tłumie natknąć można było się między innymi na: dwie Chun Li ("Street Fighter"), cztery pełne ekipy z "Evangeliona", duet Iria & Zeiram, Totora z parasolką ("Tonari-no Totoro") oraz trzy stylonowe Shadow Ladies (patrz: sylwetka Masakazu Katsury w tym numerze). Sam konkurs, który rozpoczął się o godzinie 15:00, trwał przeszło dwie godziny, a jego głównymi animatorami byli redaktorzy magazynu "AnimeLand".

Pogoda w ten deszczowy październikowy weekend wyraźnie nie sprzyjała spacerom do odległej stacji metra Bercy. Tysiące miłośników komiksu nie miało jednak powodów do narzekań, bowiem na dwa dni władze miasta podstawiły autobus specjalnie dla uczestników ekspozycji. Szkoda tylko, że jedynym polskim akcentem na tej imprezie było specjalne wydanie "Thorgala" z rysunkami Grzegorza Rosińskiego (około 300 franków, gdyby ktoś pytał).

Kapitan Tsubasa! Football - to jest to!

Mr.Gato


Stoisko TONKAMu - raj dla francuskich fanów!

Saint Seiya...


Ekipa Evangeliona w akcji!


Fotografie z BD Expo 98 © Integraal Multimedia s.c.

SPORT! SPORT! SPORT!

Sport od dawna odgrywał niemałą rolę w życiu Japończyków. I nie chodzi tylko o rozmaite odmiany sztuk walki. Już w jedenastym wieku, arystokraci na cesarskim dworze, ubrani w ciężkie ceremonialne szaty, rozgrywali mecze swoistej piłki nożnej, zwanej tu kemari. Zamiłowanie do "zachodniego" sportu narastało wraz z otwarciem portów i zmianą stylu życia. Amerykanie sprowadzili do Japonii baseball (nazwany yakyu), koszykówkę i boks zawodowy, Anglicy - golf, tenis i piłkę nożną (soccer), Francuzi - szermierkę. Baseball zyskał status sportu narodowego i grywano weń nawet w mrocznych latach drugiej wojny światowej, gdy wszystkie inne wynalazki "barbarzyńców zza oceanu" znalazły się na indeksie.

W latach pięćdziesiątych amerykańskie władze okupacyjne zniosły nałożony wcześniej zakaz uprawiania tradycyjnych sportów, w tym wszystkich sztuk walki. W 1964 roku do odnowionego Tokio zawitały reprezentacje niemal wszystkich państw świata, by wziąć udział w XVIII Igrzyskach Olimpijskich. Do rodziny nowożytnych sportów wpisano wówczas judo. W 1972 roku odbyły się XI zimowe Igrzyska w Sapporo, uświetnione złotym medalem Polaka, Wojciecha Fortuny, w skokach narciarskich. A skoro mowa o olimpiadach... Reprezentacja Japonii uczestniczyła w niemal wszystkich, począwszy od piątej, w 1912 roku, w Sztokholmie, z krótką przerwą w 1948 (nie otrzymała zaproszenia do Londynu, ze względu na wojenny pakt z III Rzeszą) i 1980 (bojkot XXII IO w Moskwie).

W tej sytuacji nic dziwnego, że sport znalazł zasłużone miejsce na kartach komiksów. A jakie dyscypliny?

© Ken Nakajiyo, Ikki Kajiwara 1979



Masutatsu Oyama w akcji: "Shinkakui jungle"

© Makoto Ito 1994



"Super Karate Action: Maiya"

© Yoichi Takahashi 1985



Szczyt popularności Kapitana Tsubasy: nieco sfatygowana okładka "Shonen Jump" z sierpnia 1985 roku.

Kendo a'la CLAMP: "Magic Knight Rayearth"
© CLAMP 1996



© Comic Burger 1988

Nawet golf dostarcza mocnych emocji: "Way-no shitakumi"

Przede wszystkim YAKYUUUU!

"...Stali naprzeciw siebie w odległości osiemnastu metrów. Uważnie mierzyli się wzrokiem. Jeden z nich mocniej ścisnął w garści twardą, drewnianą pałkę i nerwowym ruchem zakręcił nad głową młyńca. Zamarł w bezruchu. Drugi otarł z czoła perliste krople potu, gwałtownie zadarł nogę, a potem zrobił szeroki zamach ramieniem..."

Opis walki? Być może. Ale walki sportowej.

"...Rzucona piłka poszybowała z prędkością stu dwunastu kilometrów na godzinę. Rozległ się suchy trzask drewnianego kija. Stadion zamarł w oczekiwaniu. Piłka zmieniła lot i szerokim łukiem wylądowała wśród widzów. Home run! Pałkarz nonszalanckim krokiem ruszył w kierunku pierwszej bazy."

Tak brzmiałby fragment scenariusza dowolnej opowieści o baseballu. A jest ich legion... Jedna z pierwszych, "Kyojin-no Hoshi" (Gwiazda "Yomiuri Giants"), autorstwa Ikki Kajiwary (prawdziwe imię: Asao Takamori) i Noboru Kawasakiego, ukazywała się w odcinkach w "Shonen Magazine", w latach 1966-1971 i w późnych latach siedemdziesiątych, jako "Shin Kyojin-no Hoshi" (Nowa gwiazda "Yomiuri Giants"). Opisywała dzieje młodego zawodnika, Hyumy Hoshiego (hoshi to po japońsku właśnie "gwiazda"), który od dziecka marzył, by dołączyć do profesjonalnej drużyny "Yomiuri Giants". Szkolony przez własnego ojca i przez Amerykanów, osiągnął zasłużoną sławę, ale przypłacił to utratą zdrowia.

Największym rywalem Hyumy był - i jest nadal - "Dokaben" Yamada z pół-amatorskiego teamu "Meikun", rysowany przez Shinji Mizushimę. Przygody Dokabena zebrano już w prawie pięćdziesięciu tomach, wszystkie grubości "Shonen Jumpa". Dwa lata temu on też trafił do zawodowej ligi (patrz: "Kawaii" nr 1/97, "Harajuku Manga Graffiti").

Swoich gwiazdorów mają i pozostałe dyscypliny. W pełni zasłużoną sławą cieszył się bokser Joe, bohater sagi pod tytułem "Ashita-no Joe" (Jutrzejszy Joe), publikowanej przez pięć lat w "Shonen Magazine" (autorzy: Tetsuya Chiba i Asao Takamori). Joe walczył jak szalony, zwyciężał i obrywał, aż wreszcie, w 1973 roku, zmarł na ringu, z uśmiechem na ustach, podczas walki z Jose Mendozą (też mistrzem). Trzy lata wcześniej zginął jego wielki przeciwnik, Toru Rikishi, którego symboliczny "pogrzeb" w gmachu wydawnictwa Kodansha zgromadził ponad siedmiuset żałobników. (Fragment uroczystości przedstawiono we francuskim filmie dokumentalnym "Manga - japońskie komiksy", emitowanym we wrześniu br. przez kablowy kanał Planete).

Ale w Japonii walki w ringu wiążą się nie tylko z boksem. To także zapasy. Wrestling. Pamiętacie "Tygrysią Maskę"? Oprócz fikcyjnych bohaterów sportretowano w niej kilkunastu prawdziwych zapaśników, m.in. słynnego "Olbrzyma" Babę. Najbardziej znanych gwiazdorów traktuje się jak półbogów. W latach pięćdziesiątych był to Rikidozan, do niedawna - Antonio Inoki (który wystąpił m.in. w walce pokazowej z Muhammadem Ali). Nawiasem mówiąc, "Tygrysia Maska" (Tiger Mask) swój rodowód wywodzi też z komiksu (autorzy: Ikki Kajiwara i Naoki Tsuji) i dla średniego pokolenia Japończyków jest legendą - jak nasz "Bolek i Lolek" - ściśle związaną z przeżyciami z dzieciństwa.

W latach siedemdziesiątych, szczególnie wśród najmłodszych, odnotowano wzrost zainteresowania piłką nożną. Fani futbolu amerykańskiego mieli już swoją mangę, "Football Taka" (Futbolowy Jastrząb), rysowaną w latach 1978-79 dla tygodnika "Shonen Magazine" przez wspomnianego wyżej Noboru Kawasakiego. Teraz przyszła kolej na kibiców "kopanki". "Shonen Jump" postawił - jak się okazało słusznie - na "Captaina Tsubasę" (nie wiadomo czemu w Polsce uparcie nazywanego "Kapitanem Jastrzębiem", skoro tsubasa to "skrzydło" albo "skrzydłowy"). Tsubasa walczył dzielnie ze wszystkimi drużynami świata, doczekał się własnego filmu (ponad sto odcinków) i poprawił budżet wydawnictwa Shueisha.

A pozostałe sporty zespołowe? Chociażby koszykówka. Tu największe triumfy od lat święci seria "Slam Dunk", publikowana w "Shonen Jumpie", lecz są też inne, niemal bez wyjątku opatrzone angielskimi tytułami: "Big Jordan Story", "Harlem Beat", "Hang Time"... Rasowym koszykarzem był też niejaki Gigi (w oryginale "Dash! Kappei"), który niestety potem - z miłości do białych dziewczęcych majteczek - przerzucił się na inne dyscypliny.

Siatkówka, zwłaszcza żeńska, to całkiem osobny rozdział, gdyż tu Japonia może się pochwalić wieloma sukcesami, z medalami olimpijskimi i Mistrzostwami Świata włącznie. Najbardziej znaną siatkarską mangą (w stylu shojo) jest "Attack No 1", publikowana od 1968 roku w czasopiśmie "Margaret" (autorka: Chikako Urano). Do Polski nie dotarła, chociaż serial anime trafił tuż za miedzę, do Niemiec, i był wyświetlane przez stację RTL2 jako "Mila superstar". Nam na pociechę pozostał "Pojedynek aniołów" (Attack, Yu!).

No dobrze, a gdzie inne pojedynki? Prawdziwe pojedynki, bez drużyny? Golf - obecny w każdym czasopiśmie "dla panów". Wyścigi konne? Na przykład "Jinsei keiba" (Życie na torze) Kei Tsukasy. Formuła pierwsza? Cykl o enigmatycznym tytule "F". Tenis? Znamy, znamy... bo serial "Jenny", na podstawie klasycznej shojo-mangi "Ace-o nerae" (Asem!) emitowała telewizja PolSat.

Uff... Prawdziwy tygiel. Gdzie miejsce na tradycję? Tu wkraczamy w olbrzymi obszar japońskich sportów i sztuk walki określanych wspólnym mianem budo. Już w 1952 roku, a zatem tuzin lat przed olimpiadą w Tokio, niemałą popularność zyskała manga "Igaguri-kun" (Kolega Igaguri), którą narysował Eiichi Fukui dla czasopisma "Boken-o". Igaguri był adeptem judo, zdolnym pokonać nawet karateków. Ci zresztą nie pozostawali nikomu dłużni. Najbardziej energiczny z nich, Koreańczyk Young I-choi, bardziej znany pod japońskim imieniem Masutatsu Oyamy, stał się nawet bohaterem sponsorowanej przez siebie mangi pod tytułem "Shinkakui jungle" (Kwadratowa dżungla), drukowanej w "Shonen Magazine" (autorzy: Ikki Kajiwara i Ken Nakajiyo). Potem komiksy karate przerodziły się odrębny podgatunek, ściśle związany z filmem i coraz silniejszym rynkiem gier komputerowych. W latach dziewięćdziesiątych nastąpił pewien powrót do tradycji, czego najlepszym przykładem może być naprawdę świetna manga "Super Karate Action: Maiya", rysowana przez Makoto Ito.

O kendo już pisałem w szóstym numerze "Kawaii". Jest jeszcze sumo, a wraz z nim wciąż popularna manga "Notari Matsutaro" z "Big Comic" (autor: Tetsuya Chiba) i japońskie łucznictwo kyudo - to już "Otoko-gi" (Chłopak twardy jak drzewo), stworzony przez Hitoshiego Motomiyę.

Przed Igrzyskami w Atlancie (1996) ogromną liczbę czytelników zyskał komiks "Yawara!", o karierze młodej judoczki. Nikogo to nie dziwiło, gdyż prawdziwa "Yawara-chan", czyli Ryoko Tamura, była nadzieją Japończyków na olimpijskie złoto. Nadzieje okazały się płonne, panna Tamura przegrała z Koreanką, Ke Sun-shi, i wkrótce po turnieju zakończyła karierę. Na marginesie warto wspomnieć, że reprezentantka Polski, Aneta Szczepańska, powróciła z Atlanty ze srebrnym medalem - tak samo jak Yawara-chan.

Cóż jeszcze? Potem była olimpiada w Nagano i komiksy o narciarzach, łyżwiarzach i bobsleistach. Zmieniają się japońskie gusta i upodobania, jedne tytuły kończą żywot (jak "Ashita-no Joe"), inne wciąż trwają (jak "Dokaben"). A magia sportu przyciąga wszystkich.

Witold Nowakowski

ilustracje:
starsze - ze zbiorów autora
nowsze - z magazynu MANGAZYNU



© Kenji Morita 1997

Ostre spojrzenie zza maski: "Shippo doto"



© Yasuki Inoue 1985

Tenisowe szaleństwo: "Just Ace"



© Tetsuya Chiba, Ikki Kajiwara 1969

Joe po ulicznej walce: "Ashita-no Joe"

Sailorkowe kolędy

Będąc któryś tam raz z kolei w redakcji, wpadła mi w ręce płyta z kolędami. Ale nie byle jakimi. Kolędy śpiewane były po japońsku i w dodatku przez seiyuu Sailorek! Recenzja w sam raz na gwiazdkowy numer.

Włożyłam płytkę do odtwarzacza i momentalnie dałam się ponieść marzeniom. Ach... Spędzić tak święta w towarzystwie Sailor Mercury i pozostałych Wojowniczek śpiewających w chórku najpopularniejsze kolędy na świecie... Mimo że gdy piszę te słowa jest dopiero listopad, to już chciałoby się ubrać choinkę, otworzyć prezenty, zajadać się słodyczami i siedząc przy ciepłym kominku śpiewać kolędy z naszymi ulubionymi postaciami, które o północy wyjdą z telewizora, by wspólnie z nami spędzić najwspanialsze dni w roku.

Na pierwszy ogień idzie piosenka świąteczna pod tytułem "Akawananotonakai" - zupełnie nie mam pojęcia co tytuł ten oznacza, nie zmienia to jednak faktu, że utwór ten jest świetny. Śpiewają go wszystkie Sailorki po kolei, a ostatnie dwie linijki chórem. W przerwie witają się ze słuchaczami, przy okazji Usagi zjada ciastka i kłóci się z Rei (jak zwykle). Utwór drugi to dobrze znana i u nas piosenka amerykańska "Jingle Bells", wykonana przez Sailor Mercury (yeah!). Już po jej pierwszym wysłuchaniu nauczyłam się refrenu i cały dzień chodziłam i go nuciłam "Jingle Bells, Jingle Bells suzuganaru...". Rodzice stwierdzili, że chyba zwariowałam, żeby w listopadzie śpiewać kolędy. A mi się to podoba! Podczas przerwy między zwrotkami Ami mówi o nauce (jak zwykle), ale cieszy się z przerwy świątecznej. Kolejną kolędą na płycie jest "Oh when the saints go marchin` in", czyli nasze "Gdy kiedyś Pan powróci tu". Śpiewa ją Mitsuishi Kotono, czyli znana i uwielbiana Sailor Moon! Trzeba przyznać, że radzi sobie świetnie, choć z angielskim ma pewne kłopoty - jedna zwrotka śpiewana jest właśnie po angielsku i nie jestem pewna, czy Anglik by ją zrozumiał. Usagi między zwrotkami opowiada coś o ChibiUsie i Mamoru. Czwartą piosenką jest "We wish you a Merry X-mas" śpiewana przez Sailor Venus z pomocą chórku złożonego z pozostałych seiyuu, który słychać w ostatniej zwrotce. Pani Fukami Rika rozpoczyna od przywitania i upomnienia Artemisa, by słuchał jej uważnie. Całość jest naprawdę uroczysta i tworzy niesamowity klimat. Kolejny utwór to kolęda pod tytułem "Santakurosugajatekuro" ma bezpośredni związek ze Świętym Mikołajem. Wykonany jest przez adorowaną idolkę całej szkoły (tak przynajmniej o sobie mówi) Rei Hino, czyli Sailor Mars. Piosenka jest przesympatyczna i słucha się jej z ogromną przyjemnością. "Santa Claus is comin' to town" to kolejny utwór wykonywany przez Minako Aino i chórek, który śpiewa refreny po angielsku. Trzeba przyznać, że to co mówią chwaląc głos pani Fukami jest rzeczywiście prawdą. Jest on naprawdę piękny. "Białe święta" to drugi utwór, śpiewany przez panią Michi Tomizawę. W tym wypadku Anglik nie miałby chyba żadnych problemów ze zrozumieniem treści, szczególnie, że jest to pieśń skomponowana przez Amerykanina. "Kurisumasunouta", czyli "Piosenka świąteczna" jest już ósmym utworem na tej płycie, a jest wykonywana przez Sailor Jupiter. Jest prześliczną, bardzo nastrojową kolędą, w sam raz do słuchania z ukochaną osobą (już widzę maślane oczka Usagi) lub rodziną (ChibiUsaaaaa! Mamoru jest mój!!!!). Przedostatnim utworem jest wspaniała kolęda wykonana w stylu operowym przez Makoto Kino. Nosi on tytuł, no właśnie, nie znam na tyle języka Usagi, by go przetłumaczyć. Nie jestem pewna, ale chyba brzmi on "Ave Maria". Podejrzewam, że jest to pieśń Marii, matki Jezusa. Bardzo spokojny utwór utrzymany w stylu kołysanki. Płytę kończy najczęściej śpiewana kolęda w Polsce "Cicha Noc", oczywiście po japońsku. Wykonują ją wszystkie seiyuu razem, momentami słychać w tle jakiś męski głos (czyżby Mamoru?). Myślę, że jest to najlepszy utwór na zakończenie tak wspaniałej płytki.

Płyta nosząca tytuł "Sailor Moon SuperS Christmas For You" jest wykonana bardzo profesjonalnie. Okładka jest kolorowa, właściciela witają z niej śmiejące się Sailorki w czerwonych kubraczkach i czapkach, oraz z prezentami. Książeczka dodana do krążka jest pełna kolorowych obrazków z Sailorami, to w strojach z chórku, to w sukniach księżniczek, a innym razem śpiących razem w jednym łóżku. Na jednym rysunku pojawia się również Mamoru-san razem z Usagi i ChibiUsą. Ogólnie płyta jest cudowna i każdego fana potrafi wprowadzić w klimat świąteczny, choćby nawet był w tropikach i dokuczał mu 40-stopniowy upał. Tym optymistycznym, świątecznym akcentem kończę na dziś. Do następnego razu!

Mirai

Merry Christmas and Happy New Year!

Sailor Moon SuperS Christmas For You

Produkcja: SM Records LTD
Dystrybutor: Mangazyn
Wersja: japońska
Wykonawca: Sailor Team



Utwory:

1. Akawananotonakai - Sailor Team
2. Jinguruberu (Jingle Bells) - Sailor Mercury
3. Seijiagamachinijatokuru (Oh when the saints go marchin' in) - Sailor Moon
4. Omedetokurisumasu (We wish you a Merry X-mas) - Sailor Venus
5. Santakurosugajatekuro - Sailor Mars
6. Santagamachinijatekuro (Santa Claus is comin' to town) - Sailor Venus
7. Fofuito Kurisumasu (White Christmas) - Sailor Mars
8. Kurisumasunouta (Christmas Song) Sailor Jupiter
9. Ave Maria - Sailor Jupiter
10. Kiyoshikonoyoru (Cicha Noc) Sailor Team

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY
OGIEŃ W GÓRACH

ZEW CTHULHU

MASKI NYARLATHOTEPA
Larry DiTillio, Lynn Willis
CHAOSIUM

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
Szlaki Zdrady

WYMARZONY PREZENT POD CHOINKĘ

Informacji udziela:
Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54
02-761 Warszawa
tel.: (022) 6424545
fax: (022) 6428020
http://www.mag.com.pl

FANDOMINACJA część 1

Kiedy pojawili się w Polsce pierwsi fani mangi i anime, nikt zapewne nie przypuszczał do jakich rozmiarów powiększy się zarówno liczebnie, jak i jakościowo polski fandom. Wielu sądzi, że w naszym wspaniałym kraju mało się dzieje. Większość, zamknięta w swoich mieszkaniach, sprowadza z odległych krajów mangi i anime, będąc całkowicie ślepymi na to, co dzieje się wokół nich. A dzieje się wiele i będzie dziać się jeszcze więcej, gdyż to co niedawno zdawało się odległym marzeniem bądź snem, dziś jest czymś całkowicie naturalnym. Niemal wszędzie można znaleźć samodzielnie wydawane czasopisma na niewielką skalę zwane fanzinami. Roi się też od fanklubów, a dzięki licznie występującym imprezom mangowym można wywiedzieć się o nowinkach na rynku anime, czy powymieniać się posiadanym inwentarzem z nowopoznanym kumplem. Dla fanów nie władających żadnym prócz ojczystego językiem powstają polskie, nie do końca legalne fansuby, oraz ze wszystkim całkowicie na miejscu (Canal+) tłumaczenia anime. Na samą myśl o tym, co wydarzy się jutro i jak bardzo skorzysta na tym polski fandom mangi i anime, przechodzą mnie ciarki.

Nie wybiegajmy jednak zbytnio w przyszłość. Trzymajmy się tego co realne jest dziś. Na początek może zacznijmy od tego, jak narodziła się w Polakach fascynacja japońską kreską. Rozmawiamy z człowiekiem przez licznych uważanym za prekursora polskiego mangamaniactwa, Robertem Korzeniewskim, dla wielu znanym również jako Mr. Root.

Redakcja: Dzień dobry.
Mr. Root: Dzień dobry.
Red: Wśród jednych jesteś uważany za boga polskiej mangi. Inni patrzą na Ciebie jako człowieka, który wiele wie. Zdarzają się i ludzie, którzy Tobą pogardzają. Mimo to nie da się jednak zaprzeczyć, iż byłeś jednym z pierwszych ludzi w Polsce poznającym magię japońskiego rysownictwa i animacji. Może więc wyjawisz nam tajemnicę początku swojego zainteresowania mangą?
MR: Jak pewnie wiesz, od lat jestem komputerowcem, scenowcem i amigowcem. Organizowałem copy party, jeździłem na podobne imprezy w kraju i zagranicą, odwiedzałem komputerowe targi. Po raz pierwszy widziałem anime na drugim Intelu, gdy w nocy jakiś gostek przyniósł bodajże Urotsukidoji (w wersji nie pociętej) i puścił na ekranie... Ponieważ było to w nocy, a ja nie za bardzo już kumałem co się wokół mnie dzieje, zamykając oko do snu powiedziałem sobie, że to jest fajne i że będę musiał sobie to załatwić...
Red: Jak mniemam, na tym się jednak nie skończyło.
MR: Owszem. Kilka miesięcy później wybraliśmy się z kumplami do Londynu na targi Future Entertainment Show, na których wystawiała się nasza ukochana Amisia. Wtedy jeden z lokalnych tubylców powiedział coś, co zmieniło moje życie... Powiedział "Hej man! Manga Videos are cool!". Poszedłem więc do jakiegoś dużego sklepu w stylu Virgin czy Tower Records i kupiłem moje pierwsze trzy kasety...
Red: Czy pamiętasz jeszcze ich tytuły?
MR: Jasne! To były: "Akira", "Wicked City" i "Monster City". Później przyszła kolej na wysyłkowo zamawiane już inne filmy... przede wszystkim Mangi Entertainment. Były to takie anime jak 3x3 Eyes, Tokyo Babylon, Doomed Megalopolis. W tym czasie, zafascynowany animacją dla dorosłych, wybierałem anime patrząc najpierw na znaczek od ilu lat jest dozwolony. To bardzo ograniczało moje horyzonty, ale na szczęście z cyberpunku, horroru i innych krwawych rozchlastów już wyrosłem.
Red: Czy sprowadzałeś sobie jakieś czasopisma mangowe?
MR: Tak. Angielską Manga Manię i amerykańską Animericę.
Red: Aż w pewnym momencie postanowiłeś poznać ludzi z magią anime. Jak do tego doszło?
MR: Z uwagi na powiązania z Amiga Magazynem, należącym w tamtym czasie do wydawnictwa Lupus, namówiłem Gamblerowców na pierwszy artykuł. Podpierając się bardzo mocno tekstami wyszabrowanymi z Manga Manii i tekstów pani Helen McCarty, wypłodziłem pierwszy artykuł w Gamblerze... Niestety na tym się skończyło. Gamblerowcy powiedzieli mi do widzenia, a ja nic nie mogłem na to poradzić. Jakieś pół roku wcześniej razem z Pegazem i Pejotlem dogadaliśmy się, że może by pociągnąć taką serię artykułów w SS. Tak powstał Manga Room (notabene nazwa wzięta była z mojego "cyrku objazdowego" po amigowych parties, czyli wyświetlania anime). Po pierwszych dwóch artykułach dostaliśmy tyle listów zachwyconych czytelników, że zaczęliśmy pisać dalej. Manga Room jaki był, każdy wie. W tym samym czasie zacząłem nawiązywać kontakty z firmami sępiąc od nich materiały (ileż ja to kasy wydałem na międzynarodowe rozmowy) oraz kupując i sprowadzając z Anglii i USA co się da.
Red: A Animegaido?
MR: Pewnego dnia znów się spotkaliśmy i wymyśliliśmy, że może by tak zrobić pismo o anime. Powstanie Kawaii przyspieszyło nasze starania. Tak powstało Animegaido. Niestety jego los był tragiczny... czy może raczej koniec.
Red: Powróćmy może do tematu prekursorstwa. Zasiałeś pewne mangowe nasionko, które rośnie z dnia na dzień coraz większe. Nazywa się Planet Manga. Jak doszło do tego, że założyłeś firmę wysyłkową?
MR: Pewnego dnia przyszło mi do głowy "Brudna to robota, ale ktoś musi zacząć". I tak się zaczęło.
Red: Duże miałeś problemy z rozpoczęciem takiego interesu?
MR: Każdy prowadzący działalność gospodarczą napotyka na problemy, jakie stawia nasz polski system prawny, celny i ogólna biurokracja... Tak jest wszędzie. Ale nie będę tu o tym mówić. Sprawa jest trudna, więc jeśli ktoś się za coś takiego zamierza zabrać, niech najpierw kilka razy pomyśli, nim podejmie decyzję.
Red: Jak postrzegasz rozwój fandomu w Polsce? Co chciałbyś w nim zmienić, a co popierać?
MR: Bardzo mnie cieszy, że ludzie zaczynają nie tylko biernie czytać Kawaii czy SS'a, ale też sami coś zaczynają rzeźbić. Wyszukują, docierają do najróżniejszych źródeł... i to nie przez prymitywne kopiowanie filmów łatwo dostępnych w kraju, ale przez sprowadzanie fansubów, importów z USA czy Japonii, ściąganie najróżniejszych informacji z sieci, czytanie zachodnich pism. Poza tym ludzie nabierają wiedzy czytając coraz więcej mang i oglądając coraz więcej anime. Lecz mimo wszystko brakuje tych Mega Otaku. Tych, którzy dają przykład innym, pisząc ciekawe i edukacyjne jednocześnie teksty. Poza tym zawęziliśmy się co do zainteresowań. Większość ogląda tylko anime i już. Dlaczego na zachodzie (nie wspominając o Japonii) fani potrafią się interesować innymi rzeczami jak cosplay, modelarstwo, twórczość własna? Brak nam doojinshi z prawdziwego zdarzenia. Nie pisemek recenzenckich, jak większość polskich fanzinów, ale prawdziwych doojinshi z mangami rysowanymi przez lokalnych artystów. Dla takich twórczych otaku brak jest miejsca, na którym mogliby wystawić swoje prace. Chciałbym, aby fani lepiej się organizowali. Spotykali się w klubach, na projekcjach, wydawali wspomniane już doojinshi. Dlaczego w USA na każdym uniwersytecie jest klub organizujący raz na tydzień projekcje, a u nas nie? Co się dzieje z tymi prawdziwymi fanami, dla których anime i mangi mogą być sensem życia?
Co bym zmienił? Cóż... Dobrze by było, aby fani jednak decydowali się na kupno oryginalnych kaset, wspomagając polski rynek. Chciałbym, aby takie Planeta czy J.P.Fantastica nie były jedynymi firmami rozprowadzającymi anime i mangi w Polsce. Chciałbym aby C+ nie był jedyną telewizją puszczającą anime. Chciałbym zmienić wiele rzeczy i dlatego wciąż się udzielam, wpycham swoje brudne paluchy tu i tam. Niech inni robią to samo.
Red: Czy na koniec możesz nam zdradzić Twoje plany względem polskiego fandomu?
MR: Marzy mi się wielka impreza w stylu amerykańskiego AnimeExpo. Konwent połączony z targami. Trzy dni pełne handlu, imprez towarzyszących, projekcji, gości z Japonii. Jest tylko jeden problem - brakuje nam miejsca. Nie ma obiektu, który mógłby poprowadzić taką imprezę, co jest oczywiście bolesne... (po raz kolejny zasugeruję - Wrocławską Halę Ludową - dop. Jedi).
Red: Dziękuję bardzo za rozmowę.
MR: Dziękuję.

Po tej rozmowie długo się zastanawiałem nad ogólnym kształtem polskiego mangamaniactwa. Prawdę powiedziawszy plany wysunięte przez Mr. Roota przygwoździły mnie do ziemi. Jak dotąd nie widać możliwości zrealizowania części z nich, ale wiadome jest jedno - im wyższy cel sobie postawimy, tym wyżej dotrzemy za nim podążając. Może nawet osiągniemy cel. Wiele problemów stwarza nie tyle polskie prawo, co niechęć ludzi do czegokolwiek, co jest inne od szarości codziennego życia. Takie właśnie zachowanie wyzwala we mnie niepohamowaną energię, by zniszczyć każdego, kto stanie mi na drodze. Rzeczywistość jednak jest zgoła inna. Kiedyś zauważyłem, że cały postęp działa na zasadzie fali, a my jesteśmy jedynie swoistego rodzaju szaleńcami, którzy próbują ją okiełznać, jadąc na jej grzbiecie na desce surfingowej. Właśnie ten grzbiet może dać nam poczucie jako takiego bezpieczeństwa. Jeśli się cofniemy, dalej będziemy musieli płynąć wpław. Wyrwanie do przodu może się jedynie skończyć przykryciem nas przez spienioną wodę.

Mimo to nasza fala zaczyna powoli przyspieszać. Pojawia się coraz większa liczba zapaleńców, świdrujących dogłębnie swoje źródła. Raz na jakiś czas urządzane są konwenty, których jakość stoi na coraz to wyższym poziomie. Zaszczepiony został już cosplay. Manga no Sekai, który odbył się ledwie pod koniec października już po raz drugi, urządził taki konkurs. Całkiem niezłą popularność zdobywają w naszym kraju mangi kupowane przez fanów poszczególnych serii, którym samo anime nie zaspokaja głodu wiedzy. Mimo to wiele pozostało jeszcze do zrobienia, a to jak będzie dalej się rozwijał polski fandom, zależy wyłącznie od Was. Pora ruszyć za przykładem innych. Wstać z wygrzanego fotela przed telewizorem i przystąpić do działania. Pogadać z kumplami, sklecić klub, lub, co jest nawet lepszym rozwiązaniem, przyłączyć się do już istniejącego. I nie mówię tu o klubie, gdzie raz w tygodniu schodzi się hałastra, by usiąść do kolejnego oglądania, lecz o zrzeszeniu ludzi, którym w głowie organizowanie imprez, wydawanie PRAWDZIWEGO doojinshi czy sprowadzanie niedostępnych u nas jeszcze anime bądź mang.

Na łamach tego czasopisma raz na miesiąc będziemy informować Was o jednej z form działalności polskich fanów. Będą wywiady z ludźmi, którzy przeżyli już niejedno piekło, by móc robić, to co robią. Opisy i pomoce jak podążyć ich śladami. Zdominujmy razem Polskę, tworząc najlepszy z możliwych fandomów. Wyczekujcie kolejnego wydania Fandominacji...

Bazyl

Godzilla - potworna bzdura

Jestem starym (z punktu widzenia nastolet niego czytelnika Kawaii) człowiekiem. Za czasów mej młodości (czyli mniej więcej wtedy, gdy po polskiej ziemi chodziły jesz cze mamuty) filmy z Godzillą były praktycz nie jedynym dostępnym dla kinowego widza filmem sf. Nie ukrywam, że wychowałem się na tym cyklu, że pierwszy film, jaki pamiętam z kinowych fotosów to była "Inwazja potworów" (byłem za mały by go obejrzeć), a pierwszy (nie animowany) film, na jakim byłem w kinie, to "Godzilla kontra Hedora". I od tej pory nie przegapiłem żadnego odcinka przygód tego ogromnego jaszczura (tak w kinie, jak i na wideo).

Naturalnie wraz z przybywającymi mi latami patrzyłem na te filmy troszkę inaczej - rósł krytycyzm, człowiek krzywił się na sztampową fabułę, a i tricki nie wydawały mi się tak widowiskowe jak ongiś. Nie wspominając już o fakcie, że Japończycy w końcu uśmiercili tego potwora, co jest dla mnie przykładem totalnej niewdzięczności ;). W końcu ileż to razy biedny jaszczur brał po krzyżu, broniąc Ziemi i ludzi przed inwazjami kolejnych monstrów? I taka to wdzięczność?

Wieści o tym, że Amerykanie szykują remake Godzilli przyjąłem z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony - w porządku, ogromny budżet, najnowocześniejsze tricki. Z drugiej - obawiałem się "hollywoodyzacji" tematu. (A oznacza to tyle, że film robi się pod gusta 10-letniego Murzyna pół-analfabety, zaś fabuła podporządkowana jest trickom i pełni co najwyżej trzeciorzędną rolę i jest szyta nićmi grubymi jak cumy Titanica). Moje obawy pogłębiał fakt, że reżyserem był facet, do którego - od czasu Dnia Niepodległości, który to knot wyszedł spod jego ręki - czuję głęboką niechęć. I niestety muszę powiedzieć, że po wizycie w kinie wszystkie moje obawy spełniły się w 100 - ba 200! - procentach. Amerykańska Godzilla to kicz niesamowity, pełen ogromnej ilości nieprawdopodobieństw i przeznaczony chyba tylko dla bardzo niewybrednych 5-latków. Byłem w kinie wraz z moim bratem i jego 8-letnim synem (zjadłem mu ze złości cały pop-corn). Tenże osobnik pod koniec filmu zaczął się wiercić i zadawać nam pytania typu: "czemu oni (Amerykanie) są tacy głupi?", "czemu nie mogą jej trafić?", "czemu ona (Godzilla) żyje, skoro już ją zabili" etc. No cóż - miał dzieciak pecha, wybrał się na film stanowczo zbyt głupi nawet jak dla niego.

Wytykając filmowi rozmaite błędy nie będę się czepiał ani samej fabuły (bo nie kopie się leżącego, a i miejsca w całym Kawaii by brakło, gdyby punktować wszystkie niedorzeczności), ani też tego, że np. taki stwór jak Godzilla nie może po prostu istnieć (kwestia przemiany materii, grubości kości, które mają utrzymać takie cielsko itp.). Bo nie o to chodzi - Godzilla jest, więc wszystkie rozważania na temat "czy mogłaby być" tym samym nie mają sensu. Ale chcę tu ustosunkować się do kilku elementów w filmie, które po prostu powinny trafić do Światowej Księgi Głupoty.

1. Dlaczego nikt nie wpadł na genialny (?) pomysł, by zatruć podrzucone na przynętę ryby?

Nie wiem czy wiecie, ale istnieją już takie trucizny (neuro-toksyny), których 1 gram może uśmiercić MILIONY ludzi (oraz wszelkich białkowych stworzeń). Zatem wystarczyłoby nafaszerować jedną jedyną rybkę ze stosu ułamkiem grama takiej trucizny, by film skończył się o dobre 80 minut wcześniej.

2. Wyrazy współczucia dla armii amerykańskiej, w szczególności zaś dla lotnictwa.

Nie trafić z odległości kilkudziesięciu metrów w cel mający około 100 metrów wysokości jest wielką sztuką. Nie trafić ani razu, mimo ostrego ostrzału, jest już naprawdę cudem. Wprawdzie Godzilla miała się ponoć poruszać z prędkością 800 km/h - ale chciałem zauważyć, że będące na wyposażeniu US Air Force pociski konstruowane są z taką myślą, by trafiać w cele o rozmiarach -nastu metrów, poruszające się dobre 2-3-4 razy szybciej (czyli - w odrzutowe samoloty wroga). I jeśli te ich rakiety ZAWSZE chybiają, nawet taki cel - no to nie lepiej przezbroić się w maczugi i miecze? (W japońskich filmach armia popisuje się znacznie większą skutecznością: potwory otrzymują dziesiątki trafień - inna rzecz, że zwykle nie robi to na nich żadnego wrażenia. Ale to trawi się dużo łatwiej niż ciągłe pudłowanie.)

3. Skoro już mowa o lotnikach - bardzo ciekawi mnie, czemu piloci helikopterów (tak poszukując Godzilli, jak i uciekając przed nią) nie wpadli na to, że można wykorzystać przewagę wysokości - tj. wznieść się ponad wieżowce. Raz, że zwiększa to pole widzenia, dwa - jest bezpieczniejsze. Ścigany pilot przez dobrą minutę zygzakuje wśród budynków, wrzeszcząc o pomoc, zamiast w ciągu kilkunastu sekund wznieść się o te 200 metrów w górę i zagrać potworowi na nosie, a potem przyłoić z działek i rakiet.

4. Biedna Godzilla. W ciągu paru chwil zniosła około 200 jaj, z których każde miało około 2-3 metrów wysokości. Płodność godna podziwu - ale jakim cudem tyle jaj pomieściło się w jej ciele? (Od razu wyjaśniam, że gdyby składa te jaja stopniowo, to jakim cudem wszystkie małe Godzille wykluły się w tym samym czasie? Oznaczać to mogło jedno: jaja musiały być składane non-stop). Tymczasem nawet gdyby Godzilla była nafaszerowana jajami jak pieczone prosie kaszą gryczaną; nawet gdyby nie miała żadnych organów wewnętrznych i była chodzącym inkubatorem - to i tak (pamiętając jej rozmiary) ilość jaj jest przynajmniej 3-, 5-krotnie przesadzona. (A w ogóle ten epizod filmu: jaja, wykluwanie się Godzillek, ucieczka przed nimi itp. była to nędzna namiastka Obcego 2, bez dwóch zdań.)

5. Tak naprawdę to Godzillę powinien wykończyć jeden czołg, helikopter czy samolot wyposażony w standardowe rakiety bojowe, tak jak człowieka może zabić jedna kula kalibru 7,62 mm. Uwzględniając skalę wielkości, to czołgowy pocisk jest dla Godzilli tym, co dla człowieka pocisk z Kałasza. Nawet jeśli go nie zabije - to na pewno dotkliwie porani. Możecie twierdzić, że jej skóra jest gruba, twarda i nieprzebijalna? Hm - pocisk z M1A2 Abrams z odległości 1000 metrów jest w stanie przebić płytę z najlepszej pancernej stali, grubą na jakieś 300-400 mm. Mówicie, że skóra Godzilli mogła być grubsza i twardsza? Owszem, to możliwe. Ale: już samo trafienie byłoby dla niej wysoce nieprzyjemne, gdyż energia kinetyczna takiego pocisku wstrząsnęłaby nawet takim olbrzymem. Dwa: można było trafić w oko (duże) czy otwarty pysk (jeszcze większy), które to cele nie były w żaden sposób opancerzone. Ostatecznie Godzilla to tylko duże zwierzę, nie żaden kosmiczny potwór - pokonanie jej nie byłoby trudniejsze niż wystrzelanie stada słoni, co dziś potrafi byle kłusownik... No, ale to nie byłoby efektowne, więc scenarzyści stają na głowie, by do tego nie dopuścić, a człowieka, który wydał 12 zł na bilet po prostu szlag trafia (idź na Armageddon, to Cię trafi... - Jedi).

6. Stwór takiej wielkości szybko musiałby paść z głodu. Wieloryby żywią się planktonem, który nie jest obdarzony inteligencją, nie ucieka, konsumuje się go jak zupę. Godzilla żywi się rybami - rozumiem, że całymi ławicami ryb. Daję głowę, że w ciągu paru lat jeden taki stwór po prostu przetrzebiłby populację ryb do tego stopnia, że wkrótce nie miałby co jeść (samo polowanie i poruszanie się w wodzie też wymaga masy energii, tym bardziej, że nie jest to istota przystosowana do przebywania w tym środowisku) i za przeproszeniem odwaliłby kitę. A wspomniana w filmie groźba pojawienia się 40.000 Godzilii w ciągu roku - śmiechu warte. Po paru miesiącach stwory pożerałyby się wzajemnie, a ostatni - najsilniejszy - osobnik i tak zdechłby z głodu.

7. A propos punktu 1 i 6. Dziękuję gorąco autorom filmu, że nie wpadli na pomysł pokazania nam tego, co zwykle jest efektem trawienia - wyobrażacie sobie tę, no, kupę, Godzilli? ;).

I tak dalej. Nie będę się więcej pastwił nad filmem, bo szkoda na to cennego miejsca. Tych, którzy jeszcze nie wybrali się na ten film, gorąco zachęcam, by nadal tego nie robili. Lepiej już pójść do wypożyczalni, wziąć kasetę z jakimkolwiek odcinkiem Godzilla vs... i napawać się głębią i logiką tej produkcji. I choć kartonowe budynki i plastikowe czołgi, rozwalane przez faceta w gumowym kostiumie, są na pewno mniej efektowne niż komputerowo generowane tricki, to przynajmniej po zakończeniu filmu nie będziecie mieli ochoty na lincz tych, którzy zdołali "położyć" tak nośny temat, w tak koncertowy sposób. Godzillo, wybacz im, bo nie wiedzą co czynią. "Liczy się tylko wielkość" - brzmi slogan reklamowy tego filmu. I faktycznie: bzdura jest gigantyczna.

Z wyrazami wielkiego niesmaku

Gaijin

PS. Czekam na Wasze opinie na temat zawartych tu tez. Na adres Kawaii (z dopiskiem "Godzilla-Gaijin") lub: cdaction@frodo.silver-shark.com.pl



PRZEDSTAWIA





NOWA MANGA
PO POLSKU!!
na zamówienia oczekujemy
pod adresem
MANGA ZOOM
ul.Świdnicka 26
58-130 Wierzbna
na czerwonych przekazach
pocztowych - wyłącznie
szczegóły pod telefonem
(0-74) 570-251



Ucz się z Yukiko!

Lekcja druga

Info:
0. zapis
1. romaji
2. wymowa po polsku (fonetyczna)
3. tłumaczenie

会話(かいわ)1	**Kaiwa (kaiła) dialog pierwszy:**
由紀子(ゆきこ)：こんにちは。パベウさん。	Yukiko: Konnichiwa Pabeu-san. Jukiko: Konniciła Paweł-san. Yukiko: Dzień dobry, Pawle.
パベウ：こんにちは。由紀子(ゆきこ)さん。	Pabeu: Konnichiwa Yukiko-san. Paweł: Konniciła Yukiko-san. Paweł: Dzień dobry, Yukiko.
由紀子(ゆきこ)：元気(げんき)ですか？	Yukiko: Genki desu ka? Genki des ka? Jak się masz?
パベウ：はい、元気(げんき)です。由紀子(ゆきこ)さんは？	Pabeu: Hai, genki desu. Yukiko-san wa? Haj, genki des. Jukiko-san ła? Dobrze. A ty?
由紀子(ゆきこ)：はい、私(わたし)も元気(げんき)です。	Yukiko: Hai, watashi mo genki desu. Haj, łatasi mo genki des. Też dobrze.

会話(かいわ)2　＜道(みち)で	**Dialog drugi - Michi de (mici de) - na ulicy:**
ミハウ：あ、パベウさん！ こんにちは！	Mihau: A, Pabeu-san! Konnichiwa! Michał: A, Paweł-san! Konniciła! Michał: Dzień dobry, Pawle!
パベウ：こんにちは。	Pabeu: Konnichiwa! Konniciła! Dzień dobry!
ミハウ：どこへ行(い)きますか。	Mihau: Doko e ikimasu ka. Doko e ikimas ka? Dokąd idziesz?
パベウ：駅(えき)へ行(い)きます。	Pabeu: Eki e ikimasu. NA PANIENKI :) Eki e ikimas. Idę na dworzec.
ミハウ：そうですか。 どこへ行(い)きますか。	Mihau: So desu ka. Doko e ikimasu ka. Soo des ka. Doko e ikimas ka? Aha, a dokąd jedziesz?
パベウ：ワルシャワへ行(い)きます。 ミハウさんは？	Pabeu: Warushawa e ikimasu. Mihau-san wa? Łarusiała e ikimas. Michał-san ła? Jadę do Warszawy. A ty?
ミハウ：私(わたし)はうちへ帰(かえ)ります。	Mihau: Watashi wa uchi e kaerimasu. Łatasi ła uci e kaerimas. Ja idę (wracam) do domu.

SŁOWNIK 1

元気(げんき)ですか？
1. Genki desu ka?
2. Genki des ka?
3. Czy jesteś zdrowy? (Jak się masz?)

はい、元気(げんき)です。
1. Hai, genki desu.
2. Haj, genki des.
3. Tak, jestem zdrowy. (Dobrze)

由紀子(ゆきこ)さんは？（元気(げんき)ですか）
1. Yukiko-san wa? (genki desu ka)
2. Jukiko-san ła? (genki des ka)
3. A ty? (A Yukiko?)

いいえ、元気(げんき)じゃありません。
1. Iie, genki ja arimasen.
2. Iie, genki dzia arimasen.
3. Nie, nie jestem zdrowy.

～さん
1. -san.
2. -san.
3. pan, pani.

私(わたし)も元気(げんき)です。
1. Watashi mo genki desu.
2. Łatasi mo genki des.
3. Ja też jestem zdrowy.

SŁOWNIK 2

どこ
1. Doko.
2. Doko.
3. Gdzie?, dokąd?

どこへ
1. Doko e.
2. Doko e.
3. Dokąd?

行(い)きます
1. Ikimasu.
2. Ikimas.
3. Iść, jechać.

帰(かえ)ります
1. Kaerimasu.
2. Kaerimas.
3. Wracać.

来(き)ます
1. Kimasu.
2. Kimas.
3. Przyjść, przyjechać.

駅(えき)へ行(い)きます。
1. Eki e ikimasu.
2. Eki e ikimas.
3. Idę na dworzec.

学校へ行(い)きます。
1. Gakko e ikimasu.
2. Gakkoo e ikimas.
3. Idę do szkoły.

うちへ帰(かえ)ります。
1. Uchi e kaerimasu.
2. Uci e kaerimas.
3. Wracam do domu.

ポーランドへ来(き)ます。
1. Porando e kimasu.
2. Poorando e kimas.
3. Przyjeżdżam do Polski.

日本まんが古本店



(22) 845・90・55 (22) 651・25・44

まんが

日本一番漫画家の
オリジナルまんが：
エビアンゲリオン、
ああ！女神さま、
らんま1／2、
SAINT星矢

MANGA

oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników:
Evangelion,
A-a, Megamisama!,
Ranma ½,
Saint Seiya

誌

少年ジャンプ、
少年チェンピオン、
少年マガジン、
少年サンデー、
アニメヂィア、
アニメージュ

CZASOPISMA

czasopisma manga i anime:
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

本

日本文化・歴史について
ポーランド語英語など本、
旅行案内書、
地図帳、
地図

KSIĄŻKI

Książki o kulturze i historii
Japonii, po polsku
i w językach europejskich

ポスター

セーラームーン、
アキラ、
ドラゴンボール、
ああ！女神さま、
攻殻機動隊、
新世紀エヴァンゲリオン、
るろに剣心

PLAKATY

Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni kenshin

アルブム

アルトブック：
セーラームーン、
新世紀エヴァンゲリオン、
スレィアース

ALBUMY

artbooki:
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion,
Slayers

モテル

機動戦士ガンダム、
風の谷のナウシカ、
大怪獣ガメラ、
ルパン三世、
ストリートファイテーニ

MODELE

Kido senshi Gundam,
Kaze-no tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

CZYNNE

PON 9-20

WTO-PT
9-17

e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

MANGAZYN

Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa

Witajcie!

Sierpniowa oferta „Mangazynu", rozsyłana pocztą do wszystkich stałych klientów, rozpoczynała się takim oto, wręcz dramatycznym apelem:

Stała się rzecz straszna... Bia zniknęła! Wiadomość o tym znalazła się w wakacyjnym numerze „Kawaii", chociaż zupełnie nie wiem dlaczego tuż przed komiksem „Silver Eye". Zajęty poszukiwaniami nie zdołałem na czas przygotować nowego katalogu. Miał być w czerwcu, a tu już sierpień za pasem... Sklep czeka na otwarcie, w Tokio trwają ostatnie przygotowania do Wonder Festivalu, a ja wciąż krążę po Warszawie i innych miastach Polski... A może ktoś z Was widział Bię? Piszcie! Autorzy najciekawszych wskazówek (mogą być w formie krótkiego opowiadania lub komiksu) otrzymają mangowe nagrody.

Wasz przygnębiony,
Keros

Nie czekaliśmy długo na Wasze odpowiedzi. Pocztą, konnym kurierem, dyliżansem i internetem napłynęły do „Mangazynu" sterty rysunków, opowiadań, wyklejanek i scenariuszy. Komisja konkursowa obradowała pełne trzy doby.

Nagrodę główną, w postaci jednego, **jedynego celuloidu na świecie**, z postaciami z serialu „Macross" otrzymuje **Elżbieta Wlezień** z Tarnowa, prywatnie kolekcjonerka mangi, zauroczona cyberpunkiem. Okładkę i jedną ze stron komiksu „Gdzie jest Bia?" nadesłanego przez Elżbietę, reprodukujemy obok.

Druga nagroda, album-zeszyt, z autorskimi szkicami Kosuke Fujishimy do cyklu „Taiho shichauzo!" („You're Under Arrest!"), przypadła - za wkład pracy - **Ewie Kotowskiej** („Neko") z Warszawy, autorce dwunastostronicowej mangi pt. „Mangazyn's Rescue". Tytuł wprawdzie po angielsku, ale treść po polsku. Też dobrze.

Nagrodę specjalną, za pomysł z anonimem (patrz reprodukcja), otrzymuje **Łukasz Szczepkowski z Grudziądza**. Nagroda też anonimowa.

Wśród osób, które weszły do pierwszej dziesiątki, są jeszcze:
* **Joanna Rybińska**, czyli „Kittychan" z Lublina („Bia... gdzie jesteś?")
* **Kornelia Sawicka** z Białegostoku („Bia zniknęła! - ciąg dalszy")
* **Zosia** i **Joanna Mach** z Warszawy („A propos porwania Bii")
* **Maria Biegańska** z Białegostoku (manga bez tytułu)
* **Judyta Schmidt** z Bremen, w Niemczech (manga bez tytułu)
* **Monika Chaberska** z Łodzi (manga bez tytułu)

Dla nich wszystkich przygotowaliśmy firmowe koszulki z Kerosem i Bią.

Gdzie jest Bia?

Rozwiązanie konkursu „Mangazynu"





Pierwsze miejsce - komiks Elżbiety Wlezień z Tarnowa.



Główna nagroda dla Elżbiety Wlezień. Na zdjęciu reprodukcja oryginalnego celuloidu z serii „Macross 7" (skala 1:1). To jedyny egzemplarz na świecie. © Macross Project, Big West 1994



You're Under Arrest! © Kosuke Fujishima/ Kodansha/Bandai Visual/Marubeni

Zeszyt „Taiho shichauzo!" dla Ewy Kotowskiej. Reprodukcji mangi brak. Oryginał w ołówku!



Nagrodzony anonim Łukasza Szczepkowskiego

W kategorii „opowiadanie" bezapelacyjnie zwyciężyła **Helena Mikołajczyk** z Warszawy. Jej pracę, nagrodzoną albumem „Great Works of Japanese Graphic Art", drukujemy poniżej.

Hej! Halo?!
Czy ktoś mnie słyszy?!

Widziałam ją! Widziałam Bię! Tam, gdzie wzrok nie sięga. Widziałam ją, gdzie wszystko niknie, gdzie nic nie jest ważne... na Dworcu Gdańskim, w Warszawie! Gdzieś słyszałam, że właśnie jej szukacie.

Spokojnie schodziłam z peronu i nagle kogo widzę? (Głupie pytanie, nie?) Bię. We własnej osobie. Jej nie można pomylić z kimkolwiek innym. Tylko Bia ma tak piękne, pełne wyrazu, ogromne oczy. Właśnie wsiadała do pociągu. Zaczęłam biec jak szalona!

Po drodze wpadłam na jakiegoś dzieciaka i wytrąciłam mu z ręki banana. Ojciec malca zaczął na mnie wrzeszczeć, lecz ja na to nie zwróciłam uwagi. Biegłam na oślep, rozgarniając tłum. Cóż, daleko nie odbiegłam. Poślizgnęłam się na bananowej skórce, którą jakiś idiota rzucił mi pod nogi. Wylądowałam na chodniku i uderzyłam się boleśnie. Mimo to wytrwale brnęłam dalej. Po prostu musiałam dobiec do tej, której szukał Keros.

Biegłam. Już miałam zawołać, aby zaczekała, gdy potrąciłam jakąś starszą panią. Ta, ni stąd ni zowąd, zaczęła okładać mnie parasolką, krzycząc histerycznie, że chciałam jej ukraść najnowszy komiks o „Czarodziejce z Księżyca". Ludzie, przecież to niedorzeczne - mam wszystkie części w domu.

Ale... Ojej! Bia weszła już do wagonu. Uchylając się od ciosów staruszki, cała poobijana, w sińcach, ze skórką od banana na głowie dopadłam wreszcie drzwi wagonu, za którymi znikła pięknooka. Lecz mój pech znowu dał znać o sobie. Wpadłam na konduktora, a on spytał mnie o bilet. Oczywiście nie miałam. Zaczęłam mu więc tłumaczyć, że poszukuję dziewczyny z ogromnymi, mangowymi oczami. Konduktor popatrzył na mnie jak na osobę chorą na umyśle (żeby nie powiedzieć wariatkę) i spytał:

- Jakimi mangowymi oczami ? Co to niby ta manga ?

Aż wreszcie kazał mi się cofnąć.

Byłam wściekła i zrozpaczona, ponieważ zawiodłam Kerosa. Pociąg odjechał. Stałam na prawie pustym peronie, a koło mnie kręciło się kilka osób. Konduktor z niezbyt mądrą miną, mamrotał coś pod nosem, że musi w słowniku sprawdzić słowo „manga". Staruszka wciąż wrzeszczała, że wezwie policję, ponieważ chciałam ukraść jej ukochany komiks. Stał koło mnie też jakiś mężczyzna z ryczącym dzieckiem (poza tym skórka od banana ześliznęła mi się z głowy)... Nie zwracałam na nic uwagi, patrzyłam za pociągiem, który dawno zniknął z pola widzenia...

Bądźmy jednak optymistami. Kerosie, uszy do góry! Bia na pewno się odnajdzie i pamiętaj, nie możesz zawieść swoich „mangomaniaków"!

I to na razie wszystko. Naszym klientom, korespondentom, miłośnikom i krytykom kłaniamy się pięknie w pas, po japońsku, życząc - po staropolsku - „WESOŁYCH ŚWIĄT I DO SIEGO ROKU!" A co się stało z Bią? Zobaczy-

MANGOWY SŁOWNIK

BIEGUN PÓŁNOCNY

część 4: N- Z

NEWTYPE (nowy rodzaj)



Termin użyty po raz pierwszy we wszechświecie Gundama na określenie biologicznej lub mechanicznej istoty, ulepszonej techniczne i obdarzonej niezwykłą mocą. Tak określano pilotów nowego pokolenia, posiadających zdolności telepatyczne i kierujących swoimi robotami za pomocą myśli. "Newtype" to również tytuł jednego z największych czasopism japońskich, poświęconego mandze i anime (patrz "Kawaii" nr 5/97)

OAV / OVA

Original Animation Video lub Original Video Animation. Film animowany zrealizowany specjalnie na rynek wideo. Charakteryzuje się względnie niskimi kosztami produkcji i (przeważnie) dobrą jakością animacji.

OST

Original SoundTrack, czyli muzyka z filmu, z uwzględnieniem wszystkich piosenek i - czasami - wybranych dialogów.

OTAKU

Japońskie słowo oznaczające "opętanego wielbiciela", czyli obsesyjnego fana czegokolwiek, który postrzega świat w bardzo wąskim sensie, nie zważając na społeczne uwarunkowania. Chociaż dozgonni fani na Zachodzie z dumą przyjmują określenie "otaku", w Japonii ma to czasami zabarwienie negatywne, zbliżone do "dziwaka". Dla zachowania pełnej poprawności, używając słowa "otaku", należy sprecyzować rodzaj zainteresowań, np.: otaku motoryzacji, otaku filatelistyki, czy otaku mangi i anime.

OTAKU-NO VIDEO

Tytuł filmu paradokumentalnego, zrobionego przez otaku ze studia "Gainax" i opowiadającego o początkach ruchu anime-manga w Japonii.

RPG

Zagadnienie bardzo obszerne... ale mówiąc w skrócie - RPG to skrót od Role Playing Game, gry, której uczestnicy odgrywają z góry określone role i wcielają się w różne, często fantastyczne postacie. Gra odbywa się bez planszy, a właściwie planszą jest tu świat kreowany w wyobraźni graczy. Przeważnie są to światy fantasy lub SF, często oparte na literaturze (np. Śródziemie Tolkiena, czy Amber Zelazny'ego). Obecnie pojęcie to obejmuje również gry karciane, systemy bitewne, kostkowe itp., a także gry komputerowe, w których tak jak w "prawdziwej" RPG, gracz wciela się w bohatera - oczywiście na tyle, na ile pozwala program. Japończycy wykreowali własny styl RPG przeważnie bazujący fabułą i regułami na popularnych mangach i/lub anime. Z komputerowych RPG produkcji japońskiej charakterystycznym przykładem mangowej kreski jest klasyczny cykl "Knights of Xentar", a z najnowszych produkcji - "Final Fantasy VII".

-SAMA (pan, pani)

Przyrostek używany w odniesieniu do osoby o wyższym statusie społecznym, np. do przełożonego, szefa.

-SAN (pan, pani)

Przyrostek dodawany do imion lub nazwisk. Takiego zwrotu używa się wyłącznie do osób o takim samym lub niższym statusie społecznym i nie wolno go stosować np. do nauczyciela. Dziewczęta (niezamężne), nawet licealistki, również tytułuje się -san.

SANTORA

Ścieżka dźwiękowa. Skrót od słowa "soundtrack", (w zapisie fonetycznym "saundotorakku), spotykane w tytułach płyt.

SD

(Super Deformed, czyli Super/Bardzo Zniekształcony) - Znana postać, lecz przedstawiona w wersji mini, skurczonej, mniejszej, wręcz "dziecięcej", produkowana niegdyś wyłącznie przez przemysł zabawkarski. Dziś powstają oddzielne mangi i anime właśnie z takimi postaciami i przeważnie są to parodie pierwowzoru. Patrz również CB (Mangowy Słownik, część 1.).

SEIYUU

Aktor podkładający głos w anime.

SEMPAI (mentor, opiekun)

W ten sposób uczeń rozpoczynający naukę w nowej szkole, tytułuje starszych kolegów. Jest to oczywiście jeden z wielu przykładów zastosowania tego słowa.

SENSEI (mistrz, nauczyciel)

Termin grzecznościowy, używany jako oddzielne słowo, jak i w połączeniu z tytułem lub nazwiskiem, jako przyrostek, np. kocho-sensei - panie Dyrektorze; Miyazaki-sensei.

SENTAI (drużyna)

W odniesieniu do mangi i anime: grupa bohaterów. Używa się też przyrostka "tai".



SHOJO

Manga i anime dla dziewcząt. Shojo-manga to komiks rysowany w bardzo "kwiecistym", kobiecym, pięknym, romantycznym stylu i najczęściej opisujący dzieje romantycznych lub uczuciowych postaci.



SHONEN

Manga i anime dla chłopców. Manga w stylu shonen jest bardziej nastawiona na sceny z akcją. Wartym odnotowania wyjątkiem jest "shonen ai" - manga o chłopięcej miłości: opowieści homoerotyczne, tworzone zwykle dla publiczności żeńskiej.

SIDE STORY (wątek poboczny)

Opowieść umiejscowiona w tym samym świecie, co główna grupa postaci, ale skupiona na innych, może mniej ważnych bohaterach, albo wprowadzająca inne postaci, pokazująca kolejną stronę (side) opowieści.

SUBTITLED (w skrócie SUB)

Wersja filmu z oryginalną ścieżką dźwiękową i dodanymi napisami.

SYMPHONIC SUITE

Kompozycja symfoniczna na ścieżce dźwiękowej wykonywana przez orkiestrę. Kompozycje te są przeważnie znacznie dłuższe niż "normalne" piosenki czy BGM.

YAKUZA

Dosłownie "bezużyteczny", bezwartościowy, darmozjad. Słowo stosowane w odniesieniu do gangsterów lub członków zorganizowanych syndykatów zbrodni - japoński ekwiwalent Mafii, ale innej pod tym względem, że yakuza jest bardziej obecna publicznie i czasem jest używana jako temat w anime i mandze.

YAOI

Termin odnoszący się do intensywnych, emocjonalnych opowieści, w których kobiety zwykle figurują jako obserwatorki lub "trzecie osoby", podczas gdy intensywne emocje (zwykle związane z przeznaczeniem) mają miejsce w relacjach między mężczyznami. Bardzo emocjonalna opowieść z użyciem ludzi jako głównych bohaterów.

YOMA

Termin używany na określenie demonów lub bytów nadprzyrodzonych mających złe zamiary w stosunku do bohaterów. Skąd my to znamy...???

zapraszamy w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰ poniedziałek, środa, piątek
tel./fax (0-22) 635 26 67
Poniższe ceny obowiązują do odwołania
Nasze produkty dostępne w sieci: EMPiK

漫画日生 **planet manga**
JAPOŃSKI KOMIKS I FILM

UWAGA! PRZECZYTAJ ZANIM ZAMÓWISZ UWAGA!

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1 kaseta/inny produkt = 5⁰⁰ zł (każda następna szt. + 1⁰⁰ zł)
do 4 Starterów = 5⁰⁰ zł
do 20 Boosterów = 5⁰⁰ zł
i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na poczcie pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego"
Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!
Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii!

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego. Szczególnie starannie należy wypełnić środkowy odcinek przekazu, który trafia do nas.
Realizujemy tylko zamówienia opłacone na poczcie. Nie wysyłamy nic za zaliczeniem.
Czas realizacji max. do 30 dni od otrzymania przekazu.

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE – JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE – JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE

A.D. VISION PIONEER

GunSmith Cats #1, #2, #3 (SUB) ... 59.90zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2, #3, #4 (DUB) ... 59.90zł
801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB) ... 59.90zł
Dragon Half (SUB) ... 59.90zł
Princess Minerva (SUB) ... 59.90zł
filmy tylko dla dorosłych
Sukeban Deka #1 (SUB), #2 (DUB) ... 59.90zł 49.90zł
Hanappe Bazooka (SUB) ... 59.90zł
Suikoden #1 (SUB) ... 59.90zł
Filmy od 18 lat. Wymagany oświadczenia, że jest się pełnoletnim.
Ellcia #1 (DUB) ... 59.90zł 49.90zł
Neon Genesis Evangellion od #1 do #7 (DUB) ... 59.90zł
Power Dolls (DUB) ... 59.90zł
Super Atragon #1 (DUB) ... 59.90zł 49.90zł
NOWOŚCI:
Super Atragon #2 (SUB) ... 59.90zł
Dirty Pair Flash (SUB) ... 59.90zł
Neon Genesis Evangellion ... 59.90zł
Debutante Detective Corps (SUB) ... 59.90zł
Shutan Doji #2 (SUB) ... 59.90zł

Armitage III #1, #2, #3, #4 (DUB) ... 45.90zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7 (DUB) ... 55.90zł
The Hakkenden #1, #2, #3, #4 (DUB) ... 55.90zł
Kishin Heidan #1, #2, #3 (DUB) ... 55.90 39.90zł*
Green Legend RAN #1, #3 (DUB) ... 49.90 39.90zł*
Moldiver #1-#3 (DUB) SERIA TYLKO! ... 99.90zł
Moldiver #1-#3 (DUB) (CENA POJEDYŃCZEGO ODCINKA) ... 39.90zł
NOWOŚCI:
* UWAGA! ostatnie egzemplarze, po wyczerpaniu się zapasów serie nie będą wznawiane
Phantom Quest #1, #2 (DUB) ... 55.90zł
El Hazard #1 (DUB) ... ©
Pretty Sammy #1 (DUB) ... ©
oryginalne kasety w języku angielskim, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt
INNE:
Ryo-Oh-Ki (MASKOTKA/PRZYTULANKA) ... 49.90zł
Ryo-Oh-Ki (MOUSE PAD) ... 29.90zł
Tenchi Muyo OAV (SOUNDTRACK CD) ... 59.90zł
Moldiver (SOUNDTRACK CD) ... 59.90zł

KOMIKSY – WERSJA POLSKOJĘZYCZNA – KOMIKSY

Aż Do Nieba Tom #1 7.⁸⁰zł Tom #2 8.⁶⁰zł Tom #3 7.⁹⁰zł
Czarodziejka z Księżyca Tom #1 – #7 po 9.⁹⁰zł, Tom #8 po 11.⁹⁰zł

NOWOŚĆ!
super cena 39.⁹⁰
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA


KARCIANA GRA PRZYGODOWA – KARCIANA GRA PRZYGODOWA
Ani-Mayhem
Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44
Startery - 29⁹⁰
Boostery - 6⁹⁰


NOTESY, SEGREGATORY – NOTESY, SEGREGATORY – NOTESY, SEGREGATORY – NOTESY, SEGREGATORY

Segregatory A5 Sailormoon 5.²⁰ zł

Notesiki A6 Sailormoon 2.²⁰ zł

Posiadam komiks Sailor Moon 6/97, mogę go sprzedać lub wymienić za I lub 4 nr albo za inne gadżety z Sailorek. Mam także naklejki z Albumu Fana. Adres: Anna Tracz ul. Sienkiewicza 4/13, 23-400 Biłgoraj, tel. (084) 86-10-35 dzwonić od 13. do 15.

Wymienię się mangowymi karteczkami do segregatora. Adres: Seiya Kou ul. Myśliborska 9/12, 66-400 Gorzów Wlkp.

Chętnie założyłabym klub Czarodziejki z Księżyca. Jeśli podoba się wam taki pomysł-piszcie. Adres: Klub Czarodziejki z Księżyca ul. Krzywoustego 55/5a, 70-315 Szczecin.

Posiadam niewielką kolekcję anime oraz bardzo dużą kolekcję zestawów do Kissa. Mam także oprogramowanie na Amigę. Adres: Sebastian Zieliński ul. W. Witosa 8/432, 41-814 Zabrze, woj. katowickie.

Sprzedam: komiksy Czarodziejka z Księżyca, Animegaido nr 3, Magazyn Sailor Moon oraz album z naklejkami Beverly Hills 90210. Adres: Barbara Bagińska ul. Wrzosowa 12, 55-200 Oława, woj. wrocławskie, tel. (071) 1348-13.

Kupię: Animegaido, Sailor Moon-magazyn, Kawaii, Album Fana 2/97. Bardzo chcę założyć Fan Club Sailor Moon. Adres: Beata Porada, Ligota Toszecka, ul. Kotulińska 2, 44-180 Toszek, woj. katowickie.

Kupię: trzy tomy mangi "Aż do nieba" za 10 zł. Kontakt: Maciej Kasperek ul. Puławska 10a/3, 20-046 Lublin, tel. (081) 743-19-26.

Błagam Ryouko z Wrocławia o kontakt ze mną. Kupię także komiks Czarodziejka z Księżyca nr 1 i 2 oraz inne gadżety. Adres: Agata Wicha ul. Piłsudskiego 19/80, 22-400 Zamość.

Piszcie do mnie. Adres: Iga Romaszko ul. Kołobrzeska 13e/7, 10-444 Olsztyn.

Proszę o kontakt fanów mangi i anime. Adres: Anna Mała ul. Kwiatowa 8/5, 64-320 Buk.

Nawiążę kontakt z osobami rysującymi mangę. Adres: Szymon Tociło ul. Polna 18/31, 22-400 Zamość.

Pożyczę na jakiś czas anime. Adres: Ula-chan ul. Stolarska 7/1, 53-205 Wrocław, tel. (071) 63-29-98.

Wymienię dwa pierwsze epilogi Tenchi Muyo na inne. Powstaje klub wielbicieli Kapitana Tsubasy. Adres: Wakabayashi Genzo ul. Białobrzeska 17/23, 02-364 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami każdej mangi i anime. Adres: Ewa Puśko ul. Bukowskiego 8/22, 03-982 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime a szczególnie z Japończykami mieszkającymi w Polsce. Adres: Magdalena Wołkowska ul. Poznańska 5, 89-210 Łabiszyn, tel. (052) 844-069.

Nawiąż kontakt listowny z fanami Czarodziejki z Księżyca. Adres: Sylwia Rybak ul. Józefa Chełmońskiego 10b/11, 05-300 Mińsk Mazowiecki.

Rysuję mangę i potrzebuję scenarzysty. Oto kilka wskazówek: scenariusz ma być utrzymany w klimacie cyberpunk, ma zawierać sceny brutalne, główna bohaterka ma być androidem. Adres: Mariusz Kornatka ul. Jagodowa 8a/2, 41-800 Zabrze, tel. (032) 275-71-65.

Nawiążę korespondencję z fanami Sailor Moon. Adres: Ewelina Błaszczyk ul. Wólczańska 65/3, 90-608 Łódź.

Poszukuję naklejek do Albumu Fana 2/97. Adres: Marcin Tchórznicki Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-481 Szczecin.

Kupię za 50 zł lub wymienię 6 płyt CD za pierwszy nr Kawaii. Adres: Grzegorz Borkowski Mr. X ul. Mickiewicza 18/34, 19-300 Ełk.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon i nie tylko. Adres: Anna Marcinkiewicz ul. Wicherta 16/2, Olsztyn.

Sprzedam komiks Czarodziejka z Księżyca nr 4/98. Adres: A.P. ul. Skośna 3, 31-448 Gdynia.

Otaku z Kraśnika Fabrycznego pilnie proszeni o kontakt. Może założymy klub i będziemy wydawać fanzim. Adres: Jolka Rebejko ul. Szpitalna 9/18, Kraśnik Fabryczny.

Zakładam Klub Ani-Man Power. Jeśli nie możesz żyć bez mangi i anime - napisz. Adres: Barbara Popiel ul. Szybowcowa 25/2, 70-843 Szczecin-Dąbie, tel. (091) 46-91-818.

Ogłoszenie o Fan-Clubie Moon Power (Kawaii 10/98) jest nieaktualne. Przepraszamy.

Nawiążę korespondencję z otaku z całej Polski. Adres: Marta Charkiewicz ul. Sikorskiego 40/3, 82-200 Malbork.

Poszukuję osób, które są w posiadaniu anime Tenchi Muyo części 3 i 4 lub Moldiver 1i 3. Adres: Łukasz Buturlak ul. Pokoju 13/6, 58-370 Boguszów-Gorce, woj. wałbrzyskie.

Wymienię naklejki Sailor Moon oraz nawiążę kontakt z każdym, kto rysuje w stylu manga . Adres: Katarzyna Deręgowska ul. Bródnowska 4/20, 03-439 Warszawa.



Witamy w nowej rubryce! Te strony są od dzisiaj do Waszej dyspozycji - możecie pisać, rysować, fotografować, parodiować, naśladować, zmyślać, ogłaszać i robić wszystko, aby KSK była jak najciekawsza i jak najbardziej różnorodna. To od Was zależy, jakie tematy będą tutaj poruszane i jak będzie wyglądała ta rubryka. Gdybyście mieli jakieś uwagi - chętnie wysłuchamy. Hmm, a tymczasem... zaczynajmy!

Mr Jedi

(...) Z mangą zetknęłam się w nieco dziwny sposób. Otóż jechałam sobie właśnie do domciu, rozpłaszczona na przedniej szybie autobusu, a na mnie leżała koleżanka, stukana bez przerwy torbą przez jakąś damulkę. Ścisk jak diabli. Wiedziałam, że Jazi interesuje się "tymi bajeczkami", jak to określałyśmy z koleżankami pukając się w czerep, a ponieważ nudziło mi się nieziemsko, pociągnęłam ją za języczek, co by mi o tym opowiedziała. Zaczęła od, cha cha, Czarodziejek. Przez pół godziny jazdy z Jeleniej do Kowar wiedziałam już wszystko na wyrywki i cały czas męczyłam ją, że jeeeeeeeeszcze, jeeeeeeeeeszcze ma mówić. Jazi w końcu miała dość wszystkiego i na odczepnego powiedziała, że da mi jakieś numery Kawaii, żebym sobie poczytała. I dała. Cały stos. Ratuuuuuunku! Jakie to było ciężkie! Ale opłaciło się. Najpierw czytałam tylko o Sailorkach, ale to chyba normalne. Tym bardziej, że natychmiast wyniuchałam je w Polsacie 2 i pierwszy odcinek na jaki trafiłam, był o śmierci Nephrite. O mało się nie popłakałam.
No więc najpierw o Sailorkach. Czytałam artykuły, szukałam w Internecie, wydrukowałam sobie jakieś 15000 rysunków, po czym odkryłam, że za bardzo nic nowego już nie wynajdę. Więc ubłagałam Jazi, żeby jeszcze raz pożyczyła mi gazetki. Zgodziła się (baaaaardzo opornie) i tak odkryłam Gunsmithy, Neon Genesis Evangelion, Dragon Half ecc, ecc. Skserowałam sobie stronki z fajnymi rysunkami i zaczęłam rysować, a potem - tłumaczyć fanfiki. Za jeden zabrałam się i strasznie długo go męczyłam. W końcu twierdziłam, że ja chyba nie po polskiemu już piszę (przez ten angielski zaczęła mi się polska składnia mylić) i przyniosłam sobie fanfic do budy, żeby go jeszcze raz spokojnie przeczytać. Starałam się go nie pokazywać ludzikom, bo są mało tolerancyjni, a poza tym zaczęło mnie denerwować wieczne pytanie "a co to jest manga"? Ale, ponieważ nic nigdy nie wychodzi, tak jakbyśmy chcieli, mój kumpel podkradł mi kartki. Stoję przed nim wściekła i pewna, że zaraz zacznie marudzić, że się zajmuję bajkami dla dzieci, a on do mnie, że właśnie przyszedł do niego katalog komiksów i jest w nim "Oh My Goddess!" czy ja się tym interesuję i czy chciałabym zamówić.:)). Yuppi! Zaczęłam badać moją klasę delikatnie, czy może ktoś coś tam jeszcze... pewnie! Kumpelka umówiła mnie z rysownikiem i dzięki temu mam 10 GE-NI-AL-NYCH rysuneczków (szkoda, że tylko tyle, ale się z nim pokłóciłam, bo był głupi):P. Pewnego dnia moja staruszka odkryła w gazecie jakiś "wybitnie inteligentny" artykuł na temat mangi, oczywiście o tym, że jaka to jest straszna pornografia i w ogóle. Dla potwierdzenia przy tytule leży sobie jakaś naga mangowa panienka. Wycięłam sobie artykulik i postanowiłam pokazać Jordanowi (temu kumplowi), no i na filozofii posłałam go przez klasę. Jordan odebrał, przeczytał, wymiękł i chciał mi odesłać, aż tu nagle filozof wyskakuje z tekstem, że on chce zobaczyć "tę kartkę". Ja - słup soli, Jordan - serce w gardle, ale dał mu ten artykulik. Facet przeczytał i pyta, kto się TYM interesuje. Jordanek kochany oczywiście od razu paluchem na mnie, że ja. Czekam więc na jakieś kazanie, a kochany psorek mówi..., że on ma nagrane jakieś anime na kasecie i może mi przynieść (!!!). Nie wierzyłam własnym uszom! Mój osobisty profesor!!;) Dostałam kasetkę po wakacjach, ale w międzyczasie... Kumpel przyniósł mi CD z programem mIRC. (...) poznałam dzięki temu wielu kapitalnych gości. (...) Kolejnym szokiem (jeszcze trochę i nie wytrzymam tych wstrząsów!!!) był mój brat. Mówię mu, dumna jak paw, czym to ja się interesuję, będąc pewna, że nie ma o tym pojęcia, a on do mnie, że to super, że mam takie zainteresowania i że jak do niego przyjadę, to możemy razem obejrzeć Akirę. No więc pozbierałam szczękę z podłogi i obejrzałam z nim Akirę, jak również Ninja Scroll (super!!!) i moja animefilia się rozrasta. Ostatnio właśnie jestem po kasecie filozofa (Ganszmity, Neon Genesis i Urotsuki Doji), czekam na następną, a mój zbiór mang liczy sobie 12 tomików (...) i jestem z siebie dumna:)).
Jazi nadal dzielnie mi sekunduje, a poza tym grono otaku ciągle się rozrasta. Większość z tych, którzy kiedyś pukali się w czerep, zaczynają się powoli przekonywać. Sama mam na koncie jedną dziewczynę! Brat obiecał kupić mi takie anime, jakie tylko będę chciała (w ramach możliwości), Jazi pożycza mi kasety z muzyką z anime (zakochałam się w czołówce Genesisa!!!), Aga pożycza ode mnie mangi, Jordan rysuje, filozof wydusza od kolegi kasety video...

Rys. Judyta Bartmańska.

Nyianko

No proszę, i niech ktoś powie, że manga to nieciekawe hobby...

(...) Krótka historia z życia. Już przed wakacjami dorwałem się do Kissa. Ponieważ mam w domu C-64 i konsolę Pegasus, zmuszony byłem zanieść cd-ka do budy, na informatykę. Mamy klawego gościa, pozwolił mi się pobawić całe dwie lekcje ("zdolny jesteś, nadrobisz. Ale mi nie przeszkadzaj w prowadzeniu lekcji"). Kiedy wyszedłem na chwilę (podczas przerwy między lekcjami) i wróciłem do klasy, myślałem że spuchnę. Kiedy mnie nie było, gość dorwał Usagi, rozebrał ją do bielizny i kiedy wszedłem, właśnie miał zamiar pozbawić ją stanika! Gość po 40., żona, dwoje dzieci i zabawia się Kissem! Kiedy mnie zobaczył, spalił cegłę i wyparował z klasy. A kiedy na kolejnych zajęciach buszowałem po Twardym w poszukiwaniu czegoś do (hmm) skopiowania, co znalazłem? Kopię Kissa i kilkanaście plików z modelkami, więcej, niż było w mojej wersji. Oczywiście wypełniłem braki u siebie, a rzecz zachowałem w tajemnicy. Swój gość, niech się bawi!

Marcin Świętoniewski, Sosnowiec

(...) Idę sobie do koleżanki interesującej się niejako anime. Ta pyta się mnie, czy lubię Sailor Moon. Ja na to, że nie. Dziewoja wytrzeszczyła oczka jak piłeczki ping-pongowe. Ubarwiłam więc moją wypowiedź kilkoma epitetami, dogłębnie ilustrującymi mój stosunek do wyżej wzmiankowanej anime. Dziewoja o mało co zawału nie dostała, a w oczkach dostrzegłam żądzę mordu. Nie pogryzła mnie tylko dlatego, że mam 170 cm wzrostu i figurę chłopaka, a ona - dobrze odżywiającej się owieczki. Poprzestała więc tylko na minie godnej Freddiego Krugera. Czy takie i podobne przypadki znaczyć mają, że człowiek nie uznający Sailor Moon, nie może wypowiadać swobodnie swego zdania w obawie przed egzaltowanymi panienkami propagującymi tenże serial? Ludzie bębnią o tolerancji (tzn. o pozostawienie w spokoju miłośników Sailor Moon), a sami mają pretensje o to, że ktoś nie lubi tegoż anime. Kurcze, nie można na siłę kogoś przekonywać do zmiany poglądów. (...) Po drugie - nie spotkałam się z jakimkolwiek "prześladowaniem" ze strony kolegów/koleżanek czy kioskarzy. Nikt nawet nie mrugnął okiem, gdy pytałam o Kawaii. A koledzy - no, oni już nic nie mówią - tak samo, jak wtedy, gdy na przerwie czytam horrory, oglądam mecze piłki nożnej, a na widok co lepszego motoru ręce mi się trzęsą. (...) Gdyby mi przyszło kupować w pełnej księgarni jakąś mangę, nie obchodziłyby mnie litościwe spojrzenia innych klientów. W końcu to moja sprawa, czym się interesuję, a innym nic do tego. (...)

Willow

(...) Chciałbym ponarzekać na plakat z 14. numeru Kawaii autorstwa Żan Chimiak. Nie jest zły, utrzymany w konwencji, przyjemny dla oka. Jeden szczegół zwrócił moją uwagę. Ten pan z przodu nie ma prawa się uśmiechać - chyba, że ma żelazne nerwy. Powinien raczej wyć z bólu. Otóż na ręku (osłoniętym miękkim rękawem - z pewnością jest miękki, bo inaczej by się tak nie zmarszczył) siedzi sokół. Sokoły mają ten paskudny zwyczaj, że wbijają szpony we wszystko, co mają pod stopami (w zasięgu szponów) i co ma wystarczającą miękkość - uwierzcie mi, ludzkie ramie jest wystarczająco miękkie, by jego szpony się w nie wbiły, lub co najmniej narobiły bardzo bolesnych siniaków (jeśli materiał nie przebił się pod naciskiem szponów). Dlatego też sokolnicy noszą specjalne rękawice z bardzo grubej, twardej, usztywnionej skóry. Inny szczegół, że sokół powinien mieć jeszcze kaptur na głowie zasłaniający oczy - chyba, że jest na chwilę przed wypuszczeniem. Wiem, że to drobiazg, ale anime i manga są słynne między innymi właśnie z drobiazgowości, szczegółowości i to dodaje im wiarygodności.

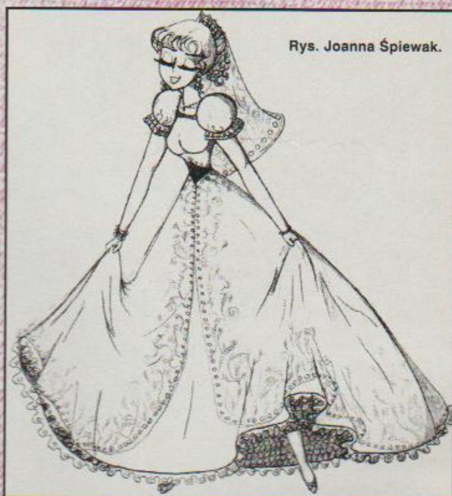
Jerzy J. Moskal, Szczecin



A poniżej kolejny list z życia polskich fanów mangi i anime...



(...) Jestem świeżą fanką mangi i anime, w szczególności bardzo podoba mi się Sailor Moon. I właśnie przez to narobiłam sobie wielkich kłopotów. Nie miałam okazji obejrzeć 200. odcinka Sailorek, na szczęście pożyczyła mi go na kasecie video moja koleżanka. Gdy go oglądałam, do domu przyszła moja mama i to akurat w momencie, w którym Bunny była przyodziana tylko w parę pierzastych skrzydeł. Nie miałam pod ręką pilota. Mama podeszła, spojrzała, wyjęła z ojca szafy jeden z jego pasków i sprała mnie na kwaśne jabłko (wyzywając od les... [ocenzurowano - dop. red.]itp.). Gdy przyszedł mój ojciec, mama pokazała mu tę taśmę, za to oberwało mi się podwójnie. Potem zaczęli przeglądać moje rzeczy i znaleźli Kawaii nr 9, które dostałam od brata...


Rys. Joanna Śpiewak.

na okładce pisało - 100% SEX (...) i dostało mi się potrójnie. Ojciec zaczął coś mruczeć o Teleexpresie i Sieci. Następnie zaczęli przeglądać pliki na moim P100, a ponieważ mam twardziela o pojemności 3.2 GB, miałam tam sporo obrazków i prawie wszystkie o Sailorkach. Ściągnęłam je z Internetu, więc zdarzyły się wśród nich "czarne owce", o których zupełnie zapomniałam i znowu mi się oberwało. Rodzice obcięli mi kieszonkowe do końca roku i powiedzieli, że chcą mnie wysłać do szkoły specjalnej! Błagam was, napiszcie jakąś krótką przemowę do moich rodziców, jakieś wyjaśnienie (...) pośpieszcie się, oni wciąż przeszukują mój pokój i znajdują tam coraz więcej rzeczy dotyczących Sailor Moon. A ja dostałam takie cięgi, że nie mogę usiedzieć na moich czterech literach.

Monika, Szczecin



No i masz ci los. I co my mamy zrobić w takiej sytuacji? Takich listów przychodzi do redakcji wiele. Naprawdę - ręce nam opadają z bezsilności. Moniko, my nie mamy prawa dyktować Twoim rodzicom, jak mają Cię wychowywać. Jeśli uznali, że Sailor Moon jest dla Ciebie szkodliwa... mają do tego prawo. My dalej będziemy propagowali mangę w Polsce i dołożymy wszelkich starań, aby uświadomić ludziom, z czym mają do czynienia... ale na to potrzeba czasu. Sporo czasu. A tymczasem pozostaje życzyć wszystkim nastoletnim fanom w Polsce... wytrwałości... musicie wierzyć, że będzie lepiej... a z pewnością będzie... trzymajcie się!



(...) Do niedawna byłam zagorzałą fanką mangi i anime. Wszystkie dziewczyny z mojej klasy uwielbiały ten temat, głównie przez emitowaną na Polsacie Czarodziejkę. Obejrzałam jeden z pierwszych i - co tu dużo gadać - polubiłam serial i wszystko to, co się z nim wiąże. Miałam wtedy chyba 7 czy 8 lat i cóż, byłam młoda i naiwna. Dałam się złapać na lep mangi. Niedawno właśnie do-



Wesołych Świąt! Rys. Jolka Rebejko.

tarło do mnie, że to dziecinada! Co mi z tego, że zbierałam Kawaii, czy Czarodziejkę, albo oglądałam ten serial (a raczej tasiemiec). Kochałam ten film i oglądałam każdy odcinek. Narysowałam kilkadziesiąt rysunków, rozdałam wśród mojej klasy, bo się dopominali - twierdzili, że ładne. Kilka z nich chciałam wysłać nawet do waszej redakcji, ale się odwlekło, Czarodziejka przestała być nadawana, no i nie wysłałam. No bo jaki pożytek z tej mangi? Nie wszyscy mają kablówkę, magnetowid, czy komputer, a nawet maszynę do pisania. Na Polsacie 2 znowu zaczęła być emitowana Czarodziejka, a ja biedna nie mogłam oglądać! Wtedy stwierdziłam, że to koniec mojej przygody z mangą. Zrozumiałam, że wokół mnie jest nie tylko manga, ale i muzyka, na przykład cudowny zespół Just 5, fajowa Aqua, czy pogodzony Modern Talking. Wobec tego przestałam się interesować tym waszym "tematem powszednim" i przerzuciłam się na pop i dance. Pół mojej klasy też zmądrzało i nie interesuje się już tą mangą, a pół niestety jeszcze nie. Owszem, niech sobie będzie Kawaii, Czarodziejka... czy otaku. Ja tylko chcę pokazać mój zawód - ale nie żałuję, że manga już dla mnie nie istnieje.

PS. Proszę mi tu nie pisać w odpowiedzi (jeżeli wysilicie się na odpowiedź) zdań w stylu: "A co ty tam wiesz o mandze...", czy "Manga staje się piękna i fascynująca, jeżeli wierzysz w jej przesłanie...". Wiem dużo o mandze, ale na co mi teraz ta wiedza! Przecież to dziecinada!

Fanka Just 5, antyfanka mangi



A teraz echa Dnia z Sailor Moon... do redakcji przyszła taka masa listów od fanów, że czuliśmy się zobowiązani wydrukować chociaż kilka...



Pisząc ten list, na samo wspomnienie dzisiejszego dnia czuję dławienie w gardle. Jest 19.09.98 godzina 23.15. Wątpię czy ten list zostanie wydrukowany, ale czuję ogromną potrzebę wyrzucenia z siebie tego, co teraz czuję. W wakacyjnym wydaniu Kawaii ogłosiliście, że odbędzie się "Dzień z Sailor Moon". Już od jakiegoś czasu jestem wielką fanką mangi i anime. Zawsze było mi wszystko jedno - Sailor Moon, czy Akira, OMG czy Armitage. Uwielbiam to wszystko razem. Pomyślałam więc, że muszę pojechać na ten zjazd, choćby nie wiem co! Mieszkam na wsi i było mi dosyć trudno przekonać rodziców na ten wyjazd. Kieszonkowe dostaję dość marne, więc kiedy tata odpowiedział na moje pytanie: "Czy mogę jechać do Warszawy"? - "Być może" (dla mnie oznacza to tak), byłam bardzo szczęśliwa. Postanowiłam znaleźć sobie wakacyjną pracę, żeby uzbierać na wyjazd. Zajęłam się więc moimi problemami finansowymi. I udało się, uzbierałam forsę i dziś rano siedziałam z tatą w pociągu do Warszawy z wlepionym uśmiechem na gębie. Kiedy dotarłam na miejsce (pod klub Stodoła), byłam jedną z pierwszych osób. Niestety nie dane mi było zaznać szczęścia. Kiedy kolejka wydłużyła się ponad 50 metrów, ochrona zaczęła drzeć się na ludzi, żeby się cofnęli. Nie bardzo było gdzie się cofnąć, bo osoby z tyłu (też niezadowolone) napierały na nas i ścisk był okropny. Jeszcze nigdy nie czułam się tak upokorzona. Faceci z ochrony traktowali nas jak bydło. Najgorsze było to, że stały tam też małe dzieci. Dziewczynka stojąca blisko mnie zaczęła płakać (nic dziwnego, o mało jej nie stratowali), więc wzięłam ją za rękę i (nie wiem jakim cudem) udało nam się zejść na bok. W gruncie rzeczy dziewczyna była cała i szczęśliwa, a ja wściekła, że nie wejdę do środka; pomyśleć tylko, że byłam jedną z pierwszych osób w "kolejce". Na miejsce zajrzałam po czterech godzinach. Wszystko co z tego mam, to kaseta i plakat. Żadnych wrażeń. Pomyślałam sobie: "trudno, ochrona się drze, więc i tak nie wejdę, pozostaje mi wracać". Bardzo się zawiodłam na organizatorach tej imprezy i na ochronie (rozumiem, że to ich praca, ale mogli by też trochę pomyśleć dla odmiany). Najbardziej żałowałam, że nie udało mi się kupić kalendarza z Sailor Moon. Widziałam jeden, był taki śliczny, że bilet na pociąg bym za niego oddała. Niestety, nie ma sprawiedliwości na tym świecie. Cieszę się, że przynajmniej niektóre osoby dobrze się bawiły. (...) Właśnie przekonuję tatę, że nie wszystkie spotkania są takie.

A.K., Strzyżowice

(...) Byłam ja na konwencie Sailor Moon w "Stodole" i genialnie się bawiłam, a to przez to, że weszłam do środka dopiero koło czwartej po południu, gdyż wcześniej wołałam nie pchać się w tym tłumie ludzi, jaki stał i panoszył się przed klubem. Wy tego nie przeżyliście, ale ja stałam w tłumie i się dusiłam. W pewnym momencie tłum przechylił się na prawo w tak niebezpieczny sposób, że pomyślałam, że zaraz upadnę. Taki ścisk był przed Stodołą, że po prostu stamtąd zwiałam. Potem do szesnastej siedziałam z dwiema poznanymi przyjaciółkami, Shampoo oraz Rybą na trawniku pod Stodołą, gdzie Mikrus (jedna z moich przyjaciółek) sprzedawała po 1 i 2 zł swoje rysunki i zarobiła na nich 32 zł. Ja sprzedałam jeden za 25 i to po prostu był czad! Poznałyśmy tak genialnych ludzi, że aż się w pale nie mieści! (...) Naprawdę, konwenty są genialną rzeczą! (...)

Hi no Tori-chan, Wrocław

No proszę, nawet w najbardziej dramatycznej sytuacji można znaleźć dobre strony...

Przez około 4 lata uważałam się za całkowitego otaku. Dopiero po tym, jak pojechałam do Wielkiej Brytanii, zmieniłam zdanie. Zauważyłam, że fani nawet posiadający rzeczy, których ja nie miałam i wiedzący to, czego ja nie wiedziałam, nie nazywali się w ten sposób. Po powrocie do Polski długo nad tym myślałam i dopiero rok później, gdy pojechałam tam po raz drugi, coś się we mnie zmieniło. W Anglii chodziłam do różnych mangowych klubów i oglądałam wiele wspaniałych anime. Zakupiłam wiele mang i jak wróciłam do domu, pojawiło się Kawaii. Kiedy zobaczyłam te ogłoszenia typu: "Interesuję się mangą od roku, jestem otaku", czy "Otaku łączmy się", to się wkurzyłam! Nie rozumiem jak osoby, które obejrzały w życiu tylko jedno



Sailor Gruba-Usa & Taxido (ciężki jak) Kamień pozdrawiajom z fczasuf othódzajoncyh. Rys. Regina Mrówka, Wrocław.

anime, oczywiście SM, tak się nazywają! Nie pojmuję czemu "ktoś" jęczy: "Ojej, u nas to nie ma żadnych zjazdów, nie ma gdzie obejrzeć anime", a później, gdy parę kroków od niego urządza się zjazd, to "ktosiowi" d... się nie chce ruszyć! I to ma być prawdziwy otaku! Rozumiem, że nie można gdzieś jechać ze względu na problemy finansowe, ale to już chyba przesada! Ja jechałam z drugiego krańca Polski, żeby być na zjeździe, a wcale nie jestem przy specjalnej forsie! Ludzie! Zastanówcie się nad tym, co mówicie! Otaku, to nie taki sobie normalny fan! To ktoś, kto poświęca się dla swojego ukochanego hobby do końca! Znajomi przychodzą do mnie jak do muzeum, a moje zbiory są ogromne i każdy by znalazł u mnie coś dla siebie. Jak się naprawdę chce, to się wszystko osiągnie. Zastanówcie się nad tym.

Reika-chan, Radom

(...) Jak byłam na konwencie "Anime no Gakkoo", to zauważyłam pewną rzecz. Mr.Gato i Mr Jedi wyglądają jak przestępca i tajny agent. Gato wygląda jak ten dobry, a Jedi jak ten ciemny charakter. Nie wiem dlaczego mi się tak kojarzy, bo przecież uwielbiam obydwóch. (...)

Mink-chan, Gdynia

To proste - kojarzy Ci się tak, ponieważ to prawda! Gato jest podwójnym agentem jej Królewskiej Mości, natomiast Jedi to uciekinier z królewskich lochów, skazany za przemyt anime na Dwór Królewski. W wyniku jego działań wszystkie dworzanki dostały wielkich oczu i zaczęły mówić po japońsku, co bardzo wkurzyło królową i... ale to długa opowieść, na inny raz...

Przez ostatnie parę miesięcy









Dostajemy od Was również komiksy... często bardzo dobre i właśnie te zamierzamy nagradzać, publikując je na naszych łamach. Autorem tej historyjki jest Marcin Bluma. Gratulujemy poczucia humoru!



nie oglądałam anime, ani nie czytałam mang i myślałam, że już całkowicie mi przeszło, lecz myliłam się. W ostatnich dniach znalazłam stare kasety video, na których były nagrane odcinki Czarodziejki z księżyca i znowu jestem jej fanką. Chcę wszystko robić tak jak ona, chcę wyglądać tak jak ona i powoli tracę swoją osobowość. Nie wiem, co się ze mną dzieje, ale po prostu cały czas o niej myślę. Przed zrobieniem czegoś zastanawiam się, co ona by zrobiła. Czy to jest normalne? W końcu mam już 15 lat i wszyscy w szkole się ze mnie śmieją. Boję się, że zwariowałam. Redakcjo Kawaii, co wy o tym myślicie?

Stała czytelniczka, Sochaczew



O matko... i córko... nie ma co - potraficie zadawać trudne pytania. Co mamy uczynić? Zbyć pytanie krótkim "witaj w klubie!", czy też zabawić się w psychologa? Eeech, cokolwiek to będzie, musisz wiedzieć jedno - pomóc sobie jesteś w stanie TYLKO TY SAMA. Wszelkie rady na nic się zdadzą, jeśli sama nie znajdziesz odpowiedniej drogi życiowej, najlepiej Tobie odpowiadającej... pamiętaj o jednym - bądź sobą, naucz się oddzielać fikcję od rzeczywistości i wyciągaj wnioski z błędów, również tych swoich. Nic mądrzejszego w tej chwili wymyślić nie potrafię. A poza tym - ciesz się życiem! Wesołych Świąt! - specjalnie dla Ciebie:).... I nie przejmuj się... nie zwariowałaś...:).



(...) Piszę do Was w pewnej (między innymi) bardzo nurtującej mnie sprawie. Chodzi mi mianowicie o pewien artykuł z Kawaii nr 14 (październik). Mam tu na myśli Otaku-no Video. Gdy w spisie treści zauważyłam ten tytuł, od razu zagłębiłam się w lekturze i już na samym początku coś mnie tknęło w sercu, duszy czy tam nie wiem gdzie... Nawet dziwne wydało mi się to, że fani mangi i anime w Japonii mogliby mieć TAKIE problemy! Niezrozumienie związane z mangą, uważanie ich za ludzi z niedorozwojem umysłowym, to chyba... no nie wiem. Zdaje mi się to bardziej prawdopodobne u nas, ale tam?! Po drugie, to chodzi o "otakowstwo". Ja interesuję się mangą i anime od dwóch lat i uważam się za PRAWDZIWEGO otaku, chociaż nie spełniam kanonów wyznaczonych przez Profuzjusza. I nigdy nie uważałam i nadal nie uważam, żeby "bycie otaku" było wyznaczone tym, ile czasu interesujesz się tym tematem, ile mang przeczytałeś, ile anime obejrzałeś, ile pozycji posiadasz, bo to akurat uwarunkowane jest znajomościami i pieniędzmi. Moim zdaniem, aby być otaku, trzeba kochać swoje hobby ponad wszystko inne. Ja każdą (powtarzam KAŻDĄ) wolną chwilę (a nawet więcej) poświęcam mojemu ukochanemu hobby. I nie zgadzam się z Profuzjuszem, aby bycie otaku było ograniczeniem umysłowym dla człowieka. (...) Przecież to wcale (!) nie jest prawdą. Wygląda na to, że Wy, redaktorzy mojego ukochanego Kawaii, w ogóle nie wierzycie w to, że otaku w Polsce istnieją, a jeśli już, to wcale ich nie szanujecie, a wręcz przeciwnie - uważacie za ograniczonych umysłowo. Pozostaje więc pytanie - po co pracujecie w takim czasopiśmie. Czy nie lepiej by było, gdybyście zatrudnili się w Pani Domu albo w Claudii? Do tej pory wydawało mi się, że kochacie mangę, a teraz... cóż mogę powiedzieć?... brak mi słów... (...) Wiem, że nie wydrukujecie mojego listu, chociaż bardzo chciałabym, aby ukazała się jego pierwsza część, oczywiście z komentarzem od Was, bo uważam, że wobec tego problemu nie można przejść obojętnie...

Taikuno-san



Po przeczytaniu recenzji filmu Otaku-no Video, postanowiłam do was napisać. Uważam, że to całe gadanie o tym, jak to potrzebni są otaku, jaką wspaniałą rzeczą jest ta pasja, to jedna, wielka bzdura. Kilka lat temu poznałam Magdę, która w kilka miesięcy później stała się moją przyjaciółką. Później Magda zaczęła interesować się mangą. Ja także ją polubiłam. Kiedy Magda po raz pierwszy zobaczyła na Polsacie Sailor Moon, zaczęła się zmieniać. Zaczęła naśladować Usagi, utożsamiać się z nią. Cóż, może to normalne, ale ja tego nie mogłam zrozumieć. Magda rysowała Bunny, kazała się zwracać do siebie "Usagi", marzyła o tym, aby stać się czarodziejką. Potrafiła rozmawiać tylko o jednym. To trwało przez jakieś dwa lata. Coraz bardziej się od siebie oddalałyśmy. Kiedy próbowałam do niej dotrzeć, porozmawiać z nią, doprowadzała mnie prawie do płaczu, pytaniami w rodzaju: "Dlaczego zadajesz się z tą osobą, jeśli ona nie interesuje się tym co ty, nie ma pieniędzy na kolejny tom mangi"? Czułam się wobec niej gorsza, tylko dlatego, że nie zbieram wszystkiego co dotyczy mangi. Jak mogłam jej wytłumaczyć, że wartości człowieka nie mierzy się w ilości posiadanych anime? W tym roku kończyłyśmy podstawówkę. Tuż przed wakacjami pokłóciłyśmy się. Magda nie przyszła na bal, ani na zakończenie roku szkolnego. Z nikim się nie pożegnała. Później widziałyśmy się tylko raz, gdy poszłam ją odwiedzić. Rozmawiałyśmy jak dwie obce osoby. Magda siedziała obok mnie i recytowała mi kwestie Motoko z Ghost in the Shell. W tej chwili wiem, że Magda nie spotyka się z nikim ze swoich starych przyjaciół. Zapisała się do szkoły społecznej, tylko dlatego, aby uczyć się języka japońskiego. Ona nie dzwoni do mnie, ja nie próbuję się z nią skontaktować. Wiem, że znalazła sobie nowych kolegów, którzy mają dużo pieniędzy, anime. Wiem, co by powiedziała, gdybym ją spytała, kto jest jej przyjacielem - Bunny, Motoko, Mink, Rei, czy jakaś inna z mangowych postaci. Cóż, w końcu tym jest bycie otaku - poświęceniem wszystkiego co się ma swojej pasji, miłości. Ludzie, czasem jest lepiej zrezygnować z manii, niż z życia. Jeśli kogoś tym listem obraziłam, przepraszam, nie miałam takiego zamiaru. Chcę tylko wam uświadomić, że kiedy wam będzie się wydawało, że znaleźliście szczęście, ktoś obok może być nieszczęśliwy.

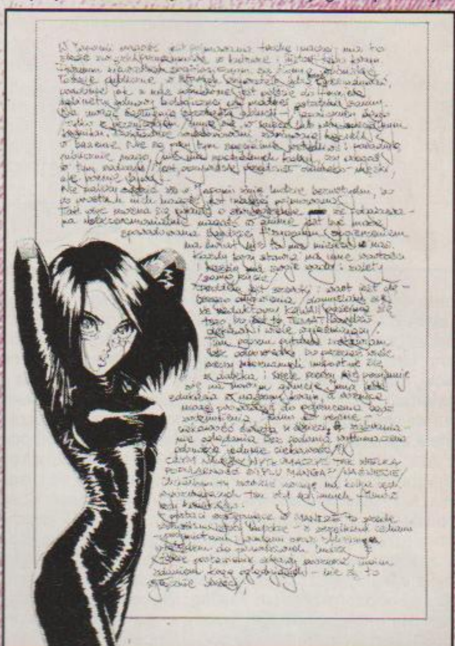
Zła, Gdańsk



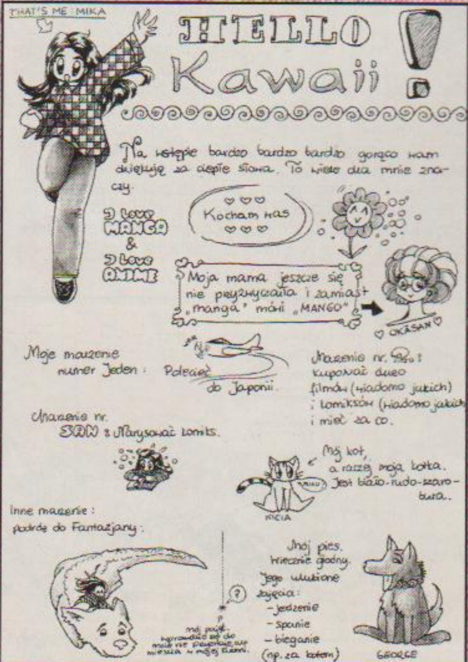
No proszę - dwie różne, a zarazem tak podobne do siebie wypowiedzi. Obie dotyczą tego samego tematu, a popatrzcie - jak ich autorki różnie patrzą na problem "bycia otaku". Co znamienne - oba listy (i zapewniam, że nie jedyne jakie przyszły do redakcji, gdyż nie starczyłoby miejsca, aby wydrukować je wszystkie) dotyczą tego samego artykułu. Jedna z autorek zarzuca nam, że obrażamy, druga, że chwalimy. Myślałem, że na wstępie artykułu na temat anime Otaku-no Video daliśmy jasno do zrozumienia, iż nie zamierzamy nikogo oceniać, ganić ani chwalić, czy też narzucać swoich opinii. W artykule tym każdy z członków redakcji przedstawił swoje prywatne zdanie na ten intrygujący temat. Wy natomiast mieliście zapoznać się z nimi i wyciągnąć WŁASNE wnioski. Mieliśmy nadzieję pokazać Wam, jak z wielu stron można się przyjrzeć jednej rzeczy i jak widzę, cel osiągnęliśmy, gdyż w Waszych listach przewijają się skrajnie różne opinie - i bardzo dobrze! Zdajemy sobie sprawę, że jest to temat kontrowersyjny i NIGDY nie zostanie rozstrzygnięte, kto ma rację. "Prawda zależy od punktu widzenia" - jak powiedział pewien bardzo mądry człowiek. W wyżej wymienionym artykule ani nie chwaliliśmy, ani nie ganiliśmy - to Wy, po jego lekturze, wyciągnęliście takie, a nie inne wnioski - i o to chodziło! Pierwsza autorka zdecydowanie zaprzecza, jakoby otaku byli ludźmi mniej wartościowymi - i to jest prawda! Druga z koleżanek twierdzi, że są to ludzie nie potrafiący nawiązać kontaktu z rzeczywistością - i to też jest prawda! - A jednocześnie oba twierdzenia są nieprawdziwe. Wszystko to jest kwestią ściśle indywidualną. To od nas samych zależy, czy uczynimy ze swego hobby jedyną wartą uwagi rzecz na świecie i odetniemy się w ten sposób od rzeczywistości, czy też potraktujemy swoje hobby jak cudowną krainę, bez której życie byłoby szare i... nadal pozostaniemy sobą, otwarci na świat i ludzi. Zależy to tylko od nas samych. A zatem powtórzę jeszcze raz to, co napisałem na wstępie do tej jedynej w swym rodzaju recenzji: nie wiem, czy ktoś potrafi odpowiedzieć na te pytania, każdy z nas musi zrobić to sam i zdać sobie sprawę, że to tylko jeden, z bardzo wielu, punktów widzenia. Niestety - bycie otaku, to sposób na życie, a jak wiadomo - w życiu nie ma prostych odpowiedzi. Ale jeśli będziecie szukać... znajdziecie...

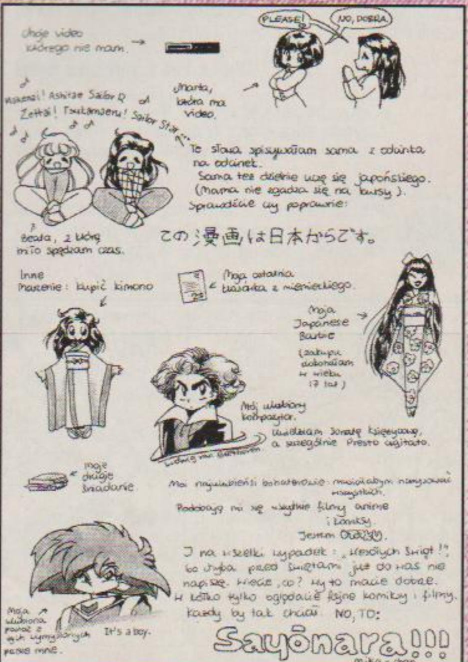


(...) Anime "Otaku no Video". Po przeczytaniu opinii członków redakcji, zadałem sobie już po raz enty pytanie, czy naprawdę jestem prawdziwym otaku? Na początku istnienia Kawaii, a może nawet wcześniej, jeszcze w czasie pierwszych mangazynów w PC Shareware, nazwałem siebie nieopatrznie otaku (...) to było jednak dawno temu. Od tego czasu nieco się zmieniłem, zmienił się mój stosunek do japońskiej kreski, może nieco wydoroślałem i nabrałem pokory. Zacznę może od przykładu, w ogólniaku chodził ze mną do klasy pewien chłopak, pominę jego imię, ponieważ on też czyta Kawaii, a sądy jakie o nim wydam mogą mu się nie podobać, choć jak już wspominałem, są absolutnie szczere. W klasie miał opinię muła i aliena, który nie do końca ma równo pod sufitem. Totalny maniak na punkcie gier komputerowych, telewizji oraz mangi i anime. Wśród chłopaków nie mówił o niczym innym jak o filmach i grach, pozostałe tematy w ogóle go nie interesowały. Jeszcze gorzej było z dziewczynami, traktowały go zupełnie jak



Do redakcji przychodzą czasami listy, których przedstawienie na naszych łamach w "tradycyjny sposób" (przepisanie samego tekstu) zepsułoby cały efekt. Krótko mówiąc - nie jest najważniejsza ich treść, lecz forma, w jakiej zostały ujęte. Komiksowa formuła i talent ich twórców podziwiany przez cały zespół redakcyjny, zmusił nas do małego przeredagowania Listów Kawaii m. in. właśnie po to, aby pokazać te unikalne dzieła. Patrzcie i podziwiajcie... a jest naprawdę co... Na początek list (dosyć dawno napisany zresztą...) Moniki Zając z Warszawy (na dole) oraz Ō-Baka-san z Wołomina (na górze). Pozdrawiamy i gratulujemy talentów!







Rys. Marcin Bluma

klowna, który się wygłupia przed klasą, a już szczególnie przed dziewczynami. Na dodatek on sam starał się utrzymać taki wizerunek, a w stosunku do dziewczyn zachowywał się wręcz obcesowo. Nieustannie posyłał pod ich adresem wulgarne zaczepki, że o kładzeniu rąk nie tam gdzie trzeba nawet nie wspomnę. Raz dostał nawet niezłe lanie od chłopaka jednej z dziewczyn za takie zachowanie. Na lekcjach ciągle nieobecny myślami gryzmolił po zeszytach smoki, roboty, czołgi i inne rodzaje broni, a nawet roznegliżowane panienki. Facet bez przyjaciół, wyśmiewany i poniżany na dodatek, zachowujący się jak ośliniony parolatek, któremu w ręce wpadła jakaś wspaniała zabawka. Smutne lecz prawdziwe. Dlaczego jednak piszę o chłopaku z mojej klasy, a nie o sobie? Odpowiedź jest prosta - myśląc o nim, nagle zdałem sobie sprawę, że może to on jest właśnie tą osobą, którą w Japonii określa się mianem otaku. Po dłuższym namyśle stwierdziłem, że jednak otaku to nie jest właściwe określenie, choć bardzo do niego zbliżone. Miło jest wytykać komuś jego błędy, lecz czy nie jest to nieuczciwe wobec innej osoby jeśli sami siebie wpierw nie osądzimy? Zastanowiłem się więc nad własną osobą i doszedłem do zaskakujących wniosków. Od tego chłopaka tak naprawdę niewiele mnie różni. Ja również godzinami wysiaduję przed telewizorem, siedzę po uszy w książkach, czy w komiksach. Nie chodzę na żadne imprezy i dyskoteki ani sam nie organizuję takowych. Może mam paru prawdziwych przyjaciół i kumpli, ale nawet w tym gronie uchodzę za dziwaka i ekscentryka. W stosunku do dziewczyn nie zachowuję się obcesowo, ale równocześnie nie potrafię zaangażować się w coś poważniejszego. Mam prawie 20 lat, a dotąd ani razu nie umówiłem się z żadną dziewczyną. Wolę sobie odpalić jakąś przeglądarkę i pooglądać parę mangowych gifów z kawaii panienkami. Z tego powodu pokłóciłem się z moją najlepszą przyjaciółką. Wyzwała mnie od zboczeńców i nieudaczników i miała rację, ale to nie znaczy, że z tym skończyłem. Może już jestem uzależniony i nie potrafię się bez tego obejść. Ta sama sytuacja jest w wypadku szkolnych imprez, na szkolnej dyskotece byłem ze dwa razy. Raz tylko dlatego, że jeden z moich kolegów wręcz zmusił mnie do tego, obiecując mi kilkanaście nowych obrazków, a drugi raz przyszedłem, ponieważ moja klasa miała dyżur i ktoś musiał przypilnować tego bałaganu, a potem posprzątać salę. Wiele osób z klasy krzywo na mnie patrzy, gdyż oglądam "bajki dla dzieci". Nie sądzę, że jestem otaku, ale niewiele mnie dzieli od tego stanu, a jak tak dalej pójdzie, to stracę nawet tę garstkę przyjaciół jaka mi została. Może to również wina mojego pokręconego charakteru, jestem żywym przykładem introwertyka połączonego z ekstrawertykiem, a na dodatek cierpię na manię niższości połączoną z megalomanią polaną sosem licznych kompleksów. Skryty, choć czasami szczery aż do bólu samotnik o filozoficznych skłonnościach. Taka iście wybuchowa mieszanka doprowadzona do wrzenia często wybucha raniąc niewinne osoby. Brzmi to może nieprawdopodobnie, wręcz absurdalnie i groteskowo, ale taki już jestem i nie sądzę by coś się w moim życiu zmieniło. Otaku z mojego punktu widzenia, to właśnie osoba wyalienowana ze społeczeństwa, czy grupy ludzi, w której przebywa. Tak jest w moim przypadku. Najlepiej czuję się we własnej skorupie, oddzielony od świata zewnętrznego, a moim ulubionym zajęciem jest ciągnąca się nawet godzinami dyskusja z samym sobą.

Jednym słowem, ekscentryk i dziwak, a na dodatek zafascynowany takim trywializmem jak "bajki dla dzieci". Może jednak skończę te mętne i nieco chaotyczne wywody i przejdę do drugiej istotnej kwestii w moim liście, czyli listów od czytelników. Muszę przyznać, że Listy należą do tych stałych rubryk, które czytam w pierwszej kolejności. Nie ukrywam również, że zaglądam do Listów głównie po to, by się pośmiać. Brzmi to głupio, ale już taka moja wredna natura. Do tez rozśmieszały mnie listy fanek Sailormoon, moim zdaniem dziecinne i naiwne. Nie ukrywam, że nie przepadam za tą serią i prawdę mówiąc ucieszyłem się kiedy Polsat skończył emisję serialu. Przeżyłem jednak szok, który zmienił mój punkt widzenia po tym, jak wybrałem się na Dzień Sailormoon do warszawskiej Stodoły. Na miejscu byłem razem z kumplem, który podzielał mój pogląd na Czarodziejki. Kiedy jednak nasze oczy ujrzały kilkusetmetrowy ogonek przed wejściem, po prostu ręce nam opadły. Na imprezę wybraliśmy się nie dla Usagi i spółki, lecz dlatego, że swoje stoiska miały mieć firmy, które w swojej ofercie mają coś więcej niż Sailorki. Pół dnia zajęło nam czekanie przed wejściem, by na dwie osoby przed bramką dowiedzieć się od Mr.Roota, że więcej osób po prostu NIE WEJDZIE. Możecie sobie tylko wyobrazić moją wściekłość i rozgoryczenie z tego faktu. Jak niepyszni wróciliśmy do domów przeklinając Sailormoon i jej przyjaciółki. Przy okazji pozdrowienia dla Jedi-sana (dzięki! - dop. Jedi:)) i reszty zespołu wracającego z tej pechowej dla nas imprezy. Zupełnie nieświadomie i przypadkowo spotkaliśmy się w tramwaju jadącym w stronę Dworca Centralnego po zakończeniu imprezy. Niestety zorientowałem się, że ten zakręcony facet w marynarskiej czapce to czcigodny Yedi-san, kiedy wysiadałem z tramwaju parę przystanków dalej. Szkoda. (...) Wróćmy jednak do Czarodziejek. Incydent ten z jednej strony jeszcze bardziej zraził mnie do tego anime, lecz równocześnie dzięki niemu nabrałem prawdziwego szacunku do fanek Króliczka. W kolejce stały prawie wyłącznie dziewczyny, a raczej dziewczynki w wieku kilku, góra kilkunastu lat. Nieliczne egzemplarze samców jakie spotkałem były zazwyczaj rodzicami fanek. Najdziwniejsze jest jednak to, że staram się od tej pory zrozumieć dlaczego obejrzałem praktycznie prawie każdy odcinek Sailorek, mam wszystkie mangi wydane w Polsce, a na twardzielu (dopóki mi nie padł) trzymałem pokaźną kolekcję obrazków o tej tematyce (choć i tu nie obyło się bez specjalnego katalogu - dozwolone od lat 18.). Powiem nawet więcej, wolę Silkymoon czy SolarQueen od Sailormoon z prostego powodu, w wyżej wymienionych mangach to właśnie źli wygrywają, a Usagi dostaje to, na co zasłużyła - porządne lanie i nie tylko. Owszem, staram się jakoś wytłumaczyć ten fakt tym, że jest to jedyna w miarę rozsądnie wydana w Polsce shojo manga i kupuję ją dlatego, że nie ma nic innego, ale nie jest to do końca prawdą. Może jednak odwołam się do konkretnego listu Shojo z Krakowa i repliki na ten list autorstwa Iny. Obie po części mają rację, ale prawda leży gdzieś po środku. Jedną z wad serialu TV Sailormoon jest moim zdaniem galeria postaci w nim występująca. Co tu dużo mówić, serial w przeciwieństwie do mangi pozostawia postacie w prawie niezmienionej formie przez 200 odcinków. Jedyne co się zmienia, to najwyżej relacje między Usagi a Mamoru, Rei a Mamoru, Umino a Usagi, Umino a Naru i może Usagi a Motoki, na dodatek relacje te pokazane są w bardzo dziwnej formie. Szczególnie Usagi zapomina bardzo szybko jak szalała za Motokim i jak nie znosiła Mamoru. Wszystko jest takie bezbolesne i łatwe. Do końca serialu Usagi i Rei nie mogą się pogodzić, co przecież nastąpiło w mandze. Nie rozumiem ile można się kłócić o te same kwestie. Nie zmienia się również charakter Króliczka. Po tylu walkach ze Złymi paniami i panami z kosmosu, tylu tragediach jakie widziała i przeżyła, Usagi powinna trochę dorosnąć. Nie mówię tu o przybraniu miny królowej i utraty poczucia humoru, lecz o wyzbyciu się tej okropnej maniery mazgaja i beksy oraz skończenia z głupawymi tekstami przed rozwaleniem kolejnego demona. Panie i panowie, ile można słuchać ciągle tego samego "Ukarzę cię w imieniu Księżyca". Serial pełen jest niepotrzebnych dłużyzn, a po 50. z kolei walce z demonem wiemy dokładnie, co będzie w następnym odcinku. Co do Shojo, to radzę ci się odczepić od Sailormoon i obejrzeć choć jeden odcinek Wedding Peach. Tam bohaterki nawet podczas transformacji w senshi noszą suknie ślubne, które zamieniają się w stroje bojowe (?). W tle słychać i widać dzwony kościelne, a podczas jednego z ataków na weselnym stole palą się świece. Klimatów przesłodzonej bajeczki dopełniają demony podobne do szmacianych laleczek, które "uzdrowione czarodziejską mocą" uśmiechają się od ucha do ucha i robiąc maślane oczy rozpływają się w powietrzu, unosząc się do Raju. Sytuację dobija fakt, że obiektem westchnień naszej trójki są szkolni koledzy, z których jeden jest klasowym kujonem w okularach, a pozostali dwaj należą do szkolnej drużyny piłkarskiej. W porównaniu do Wedding Peach Sailormoon jest o wiele bardziej poważne. I co Ty na to? Nadszedł wreszcie czas na ostatnią część mojego listu. Tym razem to ja będę czegoś bronił, a tym czymś jest nie byle co, lecz najlepsza moim zdaniem gra komputerowa na świecie - czyli Final Fantasy VII. Droga Lucyno, na twoje pytanie, co ludzie widzą w tej grze i dlaczego jest taka świetna, jest tylko jedna odpowiedź. Ta gra musi być świetna, gdyż PIĘĆ I PÓŁ MILIONA JAPOŃCZYKÓW NIE MOŻE SIĘ MYLIĆ! W tej grze jest wszystko! Wielowątkowa fabuła, wspaniała galeria postaci, ogromny świat do penetracji, setki potworów z którymi przyjdzie Ci walczyć. Miłość, zdrada, przyjaźń, walka, rywalizacja, problemy natury etycznej i moralnej, rozterki bohaterów, poszukiwanie własnego Ja, władza i totalitaryzm, nawet ekologia, a przede wszystkim wspaniała zabawa na całe miesiące - to wszystko znajdziesz w tej grze. Nie można tej gry oceniać tylko po grafice i muzyce (choć ta ostatnia rzeczywiście nie jest rewelacyjna, lecz jest to wina ograniczonej pamięci w PlayStation, na którą gra pierwotnie powstała; dochodzi także sprawa nośnika: w formie ścieżek audio muzyka zajęłaby co najmniej tyle kompaktów, co sama gra), lecz po fabule i bogactwie pomysłów i rozwiązań. Na początku gra faktycznie przypomina czeski film, ale wystarczy nawet pobieżne przewertowanie instrukcji, by złapać chociaż częściowo o co chodzi. Wtedy gra potoczy się dalej i wiele rzeczy znajdzie wyjaśnienie. Ta gra momentami jest wręcz za łatwa, prowadzi gracza za rączkę, ucząc praw rządzących tym fantastycznym światem. Początkowe walki są po prostu nudne, przeciwnicy słabi, a my nie możemy używać lepszych czarów czy broni. Lecz początki właśnie takie są, nudne i powolne, by pod koniec gry akcja mogła się bardzo szeroko rozwinąć. Żadna gra nie dała mi tyle satysfakcji co Final, a grałem w wiele różnych gier. Nigdy nie zapomnę radości z wyhodowania nowego Chocobo, znalezienia nowej wspaniałej broni, czy pokonania wyjątkowo wrednego Bossa. Gram w nią od 24 grudnia 97 roku i choć nie wracam do niej już tak często jak kiedyś, każda kolejna wizyta w świecie ostatecznej fantazji to nowe odkrycie, nowy przedmiot, czy nowa zagadka do rozwiązania. Ta gra to legenda, którą z piedestału strącić może jedynie Final Fantasy VIII. Jest jeszcze jedna kwestia, która mogła Cię zniechęcić - ja nie naciskałem Entera, lecz kółko, grałem w FFVII na Playstation, a nie na PC, bez stresu, instalacji na HD czy konfiguracji karty graficznej, czy też dźwiękowej; nie przejmując się starym i wolnym procesorem, czy brakiem dopalacza 3D. (...) Mam nadzieję, że chociaż jedna osoba z redakcji zrozumie moje rozterki, czy kłopoty, i innym okiem popatrzy na otaku. Nawet jeżeli nim nie jestem, to wyobrażam sobie co czują japońscy otaku no video. To nie potwory i maniakalni zboczeńcy, lecz ludzie, którzy nie mogą znaleźć dla siebie miejsca we współczesnym świecie. Podobnie kiedyś było z hippisami, ale i ci z tego wyrośli. Mam cichą nadzieję, że również z otaku tak się stanie. Nie zapominajmy jednak o swoich marzeniach - anime i manga je spełnią.

Abi-san

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRA•NYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jedenym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedną anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Appleseed
4. Gunsmith Cats
5. Oh My Goddess!
6. Lady Oscar
7. Tenchi Muyo
8. Urusei Yatsura
9. Slayers
10. Akira



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Tenchi Muyo
4. Iria
5. Urusei Yatsura
6. Akira
7. Armitage III
8. Oh My Goddess!
9. Lady Oscar
10. Vampire Princess Miyu



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach za gościła anime, jeśli chcecie oglądać spo lszczone OAV-ki i czytać przetłumaczo ne na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wy ręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Klubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA SIÓDMA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

MOBILE SUIT GUNDAM — **CAPTAINE HARLOCK**
MACROSS — **TENCHI MUYO**
URUSEI YATSURA — **KIMAGURE ORANGE ROAD**
DRAGON BALL — ....
RANMA 1/2 — ....
NEON GENESIS EVANGELION — ....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
WHISPER OF THE HEART
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
....
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.



Działaj, zanim nadejdzie Mikołaj! Później będzie już za późno! Jeśli chcesz zrobić sobie lub swoim bliskim miły mangowy prezent, wybierz pięć DOWOLNYCH płyt Kawaii CD! Za jedyne 99 złotych będą należały do Ciebie!

Na przekazie zaznacz PIĘĆ płyt Kawaii CD, które chcesz otrzymać. Jeśli liczba zaznaczonych pozycji nie będzie się zgadzała, redakcja zastrzega sobie prawo do wyboru dodatkowych lub skreślenia nadplanowych, losowo wybranych pozycji na kwicie. A więc sprawdź dokładnie, czy prawidłowo wypełniłeś kwit, zanim go wyślesz. Sumę 99. złotych należy wpłacić w placówce Poczty Polskiej. Koszty przesyłki pokrywa redakcja. Dokładną instrukcję wypełniania kwitów można znaleźć w dziale ARCHIWALIA I PRENUMERATA.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 1**
- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 2**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 3**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 4**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 5**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 6**

5 x KAWAII CD ....99 zł

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

- [ ] proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

- [ ] Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 1**
- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 2**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 3**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 4**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 5**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 6**

5 x KAWAII CD ....99 zł

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 1**
- [ ] Zamawiam płytę **KAWAII CD 2**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 3**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 4**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 5**
- [ ] Zamawiam płyty **KAWAII CD 6**

5 x KAWAII CD ....99 zł

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Haruka Tenou
Data urodzin: 27 styczeń
Znak zodiaku: Aquarius (Wodnik)
Grupa krwi: B Rh+
Płeć: zależy od nastroju
Orientacja płciowa: hetero
Inne wymiary: 93-65-89
Ulubione anime: GITS
Nie lubię: ludzkiej głupoty, rasizmu
Idol: Mr Okada, Mozart, Bach
Motto życiowe: 1. "Ból, strach i samotność, to kwestia przyzwyczajenia. Jeśli nie da się ich pokonać, należy się z nimi zaprzyjaźnić". 2. "Śmierć jest najlepszym przyjacielem - czeka i nigdy nie łamie serca"
Ulubione powiedzonko: 1. "Puste worki nadyma wiatr, bezmyślnych - próżność". 2. "Życie nie ma sensu, jeśli żyjesz dla siebie samego".
Adres: Haruka Tenou ul. Świętojańska 8/1, 62-500 Konin
Ps. Proszę o znaczek zwrotny.

Nazywam się **Wiktoria**, mam 11 lat i chodzę do 5. Klasy. Jestem ciemną blondynką o niebieskich oczach, prześlicznym nosem i... czarującym uśmiechem. Lubię modne ubrania, mangę/anime, i historię Starożytnego Rzymu. Uwielbiam Sailor Moon i inne. Z charakteru jestem podobna do trzech Czarodziejek: Usagi, Rei i Ami. Chciałabym poznać kogoś w moim wieku. Mile widziany rysunek (oczywiście mangowy) i fotka. Proszę o znaczek zwrotny! Mój adres: ul. Madalińskiego 67b/36, 02-549 Warszawa.

Ujrzano mnie 30. maja 1981 roku n.e. w sobotę o godzinie 7.45 w roku Koguta w Wodzie, w 2646 roku wg religii Shinto, w I dekadzie trzech bliźniąt, chyba w 45. roku ery Showa, że o Księżycu już nie wspomnę (bo już nie mogę się w tym połapać). A zatem o moim charakterze można się dowiedzieć z horoskopów, więc nie będę się rozpisywała... piszcie na adres: **Nina Palińska** oś. Słoneczny Stok ul. Hrubieszowska 28/28, 22-400 Zamość.

Siemanko. Nazywam się **Agnieszka Sukiennik** i mam za sobą 12 zwariowanych lat. Chodzę do budy nr 14 do 6. Klasy. W moim życiu jest parę bardzo ważnych dla mnie rzeczy 1.Przyjaciółka, 2.Chłopak, 3.Wszystko, co jest związane z Sailor Moon. Uwielbiam rysować. Teraz może trochę więcej o sobie: 1.Znak zodiaku: Rak, 2.Data urodzin: 16.07.85, 3.Jestem blondynką, Mam pełne alkoholu oczy (piwne), 4.Interesują się N.B.A. Jeżeli ktoś z Was ma takie same lub podobne zainteresowania, błagam napiszcie, a jeżeli nie, to dajcie se siania. Mój adres: Agnieszka Sukiennik ul. Kurnakowicza 9, 33-103 Tarnów-Krzyż.

Ela Szymanowska (Usagi Tsukino)
Przezwisko: Bunny albo Usagi
Data urodzin: 26.03.86
Hobby: jedzenie słodyczy, czytanie komiksów i różnych czasopism.
Charakterystyka: jestem taka jak Bunny z wyglądu i z charakteru. Jestem blondynką o bardzo długich włosach. Jestem szczupła i wysoka. Płaczę z byle powodu, a nauka zbyt dobrze mi nie idzie. Jestem strasznym śpiochem i dlatego zawsze spóźniam się do szkoły.
Adres: ul. Horbaczewskiego 65/31, 54-130 Wrocław.

Kamil Grenc
Przezwisko: Garnek
Urodzony: 25.10.84
Planeta: Mars
Żywioł: Woda
Anime nr 1: Sailor Moon
Inne zainteresowania: powiem, jak napiszecie!
Adres: ul. Sienkiewicza 11/27, 14-300 Morąg.

Marta Troczyńska
Wiek: 12 lat
Ulubiony serial: Sailor Moon
Znak zodiaku: Bliźnięta
Data urodzin: 22.05.86
Charakterystyka: lubię rysować, jestem ciemną sympatyczną blondynką. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon.
Adres: ul. Ziemniaczana 2, 62-030 Luboń.

Aki-chan alias Szajba
Znak zodiaku: Rak
Wzrost: 154 cm
Oczy: piwne
Ulubione filmy: Relikt, Obcy
Ulubionr anime: Dragon Half, Slayers, Armitage III, Oh My Goddess!, Sailor Moon R.
Adres: Aki Dymarska oś. Orła Białego 3/3, 61-251 Poznań.

Katarzyna Włodarczyk
Wiek: 13 lat
Znak zodiaku: Ryby
Grupa krwi: 0 Rh+
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, You're Under Arrest!, Gunsmith Cats, Tenchi Muyo
Charakterystyka: mam brązowe włosy do ramion, niebieskie oczy i 163 cm wzrostu. Jak co roku zdaję do kolejnej klasy z nagrodą, chociaż prawie wcale się nie uczę, bo tego nie lubię. Lubię natomiast rysować, zwłaszcza mangę, słuchać muzyki, czytać książki i tańczyć (kiedy nikt nie widzi). Jestem typem marzycielki-romantyczki. Mam duże poczucie humoru. Jestem niecierpliwa i strasznie uparta.. Piszcie do mnie, odpiszę na pewno!
Adres: ul. Kaliska 30, 62-610 Sompolno, tel. (063) 271-46-77. Zdjęcie mile widziane.

Magda O.
Data urodzin: 23.06.84
Wiek: 14 lat
Znak zodiaku: Rak
Planeta: Księżyc
Kolor oczu: niebieski
Hobby: sport, szczególnie koszykówka i siatkówka, ale lubię również muzykę pop i techno oraz uwielbiam psy.
Adres: ul. Dworcowa 43/153, 10-437 Olsztyn.

Sylwia Kubina
Przezwisko: Sylvie
Data urodzenia: 03.12.85
Znak zodiaku: Strzelec
Ulubiona anime: Sailor Moon
Charakterystyka: chodzę do VI klasy, a w przyszłości chciałabym zostać biologiem. Lubię rysować, oszczędzam na gimnastykę sportową. Chciałabym korespondować z fanami Sailor Moon.
Adres: ul. Świdnicka 11/28, 40-711 Katowice.

Bartek Wieczorek
Ksywa: Mikro
Data urodzenia: 24.09.84
Znak zodiaku: Waga
Hibby: manga, anime, komputery, itp.
Bardzo chętnie nawiążę kontakt listowny lub wizualny z kawaii panienkami.
Adres: Bartek Wieczorek ul. Kordeckiego 1/33, 60-131 Poznań.

Ewa Mierzejewska
Przezwisko: Makoto
Data urodzenia: 06.10.81
Ulubione anime: Sailor Moon, Evangelion, Ghost in the Shell
Hobby: zbieranie mangowych animacji i rysunków, rysowanie.
Charakterystyka: jestem nerwowa, lubię chodzić na dyskoteki i do kina. Chciałabym nawiązać kontakt z osobami lubiącymi rysować mangę. Mile widziane zdjęcia i rysunki. Na pewno odpiszę, jeśli w kopercie się znajdę znaczek zwrotny.
Adres: ul. Błotna 8, 05-200 Wołomin

Irek Szarek
Ksywa: Myope, Elvis, Shark
Data urodzin: 12.11.79
Krew: słodko-czerwona
Oczy: szaro-niebieskie, momentami przeszklone
Wzrost: 180 cm
Włosy: jasno-ciemny blond
Adres: pl. Filaka 5/25, 40-750 Katowice

Maciej Fraszczyk alias Frachol-san
Data przebudzenia: 25.03.81
Wzrost: po opodatkowaniu ok. 181 cm
Podstawa gospodarki żywieniowej: ochłapy z fast foodów, naleśniki z parówkami, makaron w sosie pomidorowym (nie spaghetii) i inne takie.
Ulubieni autorzy: Harry Harrison, Orson Scott Card
Ulubiony rysownik: Boris Vallejo
Ulubiony mangaka: Satoshi Urushibara
Charakterystyka: typowy pół-kretyn, uczęszcza do II klasy LO w Bydgoszczy. Jest współzałożycielem szkolnego kabaretu, prowadzi radiowęzeł. Ma dziwne poczucie humoru, momentami aż do bólu (dosłownie). Lubi ryzyko (zwłaszcza skoki z bardzo wysokich budynków na przysłowiową "bańkę"). Próbuje sił w tworzeniu mangi, ale jako zodiakalny Baran, większość scenariuszy nie doczekuje efektu końcowego. Zwolennik zasady: "porządek na biurku jest objawem choroby umysłowej". Ma na swoim koncie liczne nominacje do oskara, najwybitniejszy polski noblista.
Kontakt: ul. Krecia 3a, 85-147 Bydgoszcz

Łukasz Wasik
Data urodzenia: 11.04.85 - Baran
Hobby: manga/anime, samoloty, latawce.
Charakterystyka: z wyglądu wygląda zupełnie jak Haruka (?!), a z charakteru przypomina Michiru i Supermana. Jest zakochany w Alu Bundy, ale lubi również Muldera z Z Archiwum Iks. Bardzo proszę o listy dziewczat z całej Polski, w wieku dowolnym (10-14 lat). Dziewczyny, ja na was czekam!
Adres: ul. Józefowska 1, 26-600 Radom (Urugwaj - to jest żart - śmieszny, nie?).

Linh Le Dieu
Wiek; 11 lat
Hobby: manga i zbieranie karteczek (szczególnie z Czarodziejką z księżyca).
Charakterystyka: kocham zwierzęta, lubię słodycze, a szczególnie czekoladę. Lubię oglądać tv, ale nie lubię zarozumiałych ludzi.

Adres: ul. Łasińska 9, 03-646 Warszawa-Zacisze.

Mariusz Kostrzewski
Data urodzin: 23.12.81
Wzrost: 186 cm
Marzenie: wydanie własnej mangi
Motto: "Jeśli nie wiesz, dokąd zmierzasz, nie musisz się spieszyć".
Zainteresowania: manga, anime, mitologia Śródziemia, Grecji, Skandynawii.
Adres: ul. Szarych Szeregów 1/62, 05-100 Nowy Dwór Mazowiecki, tel. 775-14-69

Maciej "Mleczak" Mieczkowski
Data urodzin: 13.01.85
Znak zodiaku: Koziorożec
Hobby: anime, manga, książki fantasy (Tolkien) i oczywiście komputer.
Ulubione anime: Akira, Sailor Moon (od tego się zaczęło)
Charakterystyka: leniwy, wysportowany, nie lubi szkoły, lubi rozśmieszać innych, towarzyski, bardzo lubi Kawaii. Nawiąże kontakt z każdym otaku o podobnych zainteresowaniach.
Adres: ul. Sienkiewicza 39a, 84-230 Rumia, woj. gdańskie

Joanna Ogrodowczyk
Pseudonim: Mała
Zodiak: Bliźniak
Charakterystyka: jestem wesołą czternastolatką, lubię telewizję, komiksy itp., czasami rysuje Sailorki, nie lubię się uczyć, mam wspaniałe przyjaciółki. Jak chcesz, to napisz, nie oczekuję znaczka zwrotnego. Odpiszę na każdy list.
Adres: ul. Marconiego 6/7a, 58-302 Wałbrzych.

Kaja
Urodzinki: 15.01
Znak zodiaku: Koziorożec
Charakterystyka: uwielbiam oglądać Sailor Moon, czytać (Kawaii) i nie tylko. Interesuję się komputerami. Jeżeli masz czas i trochę chęci, napisz do mnie! PS. Moje hobby, to dokuczanie starszej siostrze.
Adres: ul. Marconiego 6/7a, 58-302 Wałbrzych.

Małgorzata Lenartowicz
Jestem miłym i przyjacielskim Bliźniakiem. W szkole lubię przedmioty humanistyczne, zaś problemy mam z biologią. Bardzo lubię zwierzęta, a że mieszkam w domku jednorodzinnym, mam trzy dobermany i trzy koty oraz dwa konie. Mangą interesuję się od pięciu lat. Moimi ulubionymi anime są: Street Fighter II, Armitage III, cała seria Macross, Dragon Half. Moją ulubioną postacią jest Naomi Armitage. Marzę o spotkaniu karateki Ryu. Chcecie ze mną korespondować na wszystkie tematy, to piszcie!
Adres: skr. Poczt. 34, 44-100 Gliwice.
PS. Pozdrawiam Anako z Zabrza. Przepraszam, że napisałam Twoją charakterystykę.

Mr. Puchatek
Data urodzin: 03.11.84
Hobby: gry komputerowe, anime and czytanie Kawaii
Ulubione anime: Oh My Goddess!, GITS, Urusei Yatsura
Adres: ul. 9-go Maja 74/6, 70-136 Szczecin

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Kawaii Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@silver-shark.com.pl

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd.., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł № 1 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 2 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 3 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 4 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 5 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 6 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 7 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 8 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 9 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł № 10 — WYPRZEDANE!!!
Cena 4.55 zł № 11 — WYPRZEDANE!!!
Cena 4.55 zł № 12/13
Cena 4.55 zł № 14
Cena 4.55 zł № 15
Cena 4.55 zł № 16

CD № 1 — Cena 18.30 zł
CD № 2 — Cena 24.40 zł
CD № 3 — Cena 24.40 zł
CD № 4 — Cena 24.40 zł
CD № 5 — Cena 24.40 zł
CD № 6 — Cena 24.40 zł
CD „Mangowe Okienka" — Cena 28.00 zł
CD KISS — Cena 35.00 zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się!

Przemek Drubik.
Wiek: 13 lat.
Znak zodiaku: Ryby.
Ulubiony przedmiot: w-f, historia.
Ulubiony kolor: srebrny.
Ulubiona anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo.
Ulubiona Sailorka: Sailor Jupiter.
Ulubiona potrawa: pizza.
Charakterystyka: chodzę do szóstej klasy i dobrze się uczę. Lubię rysować i czytać. Jnteresuję się mangą, anime i dziewczynami. Chcę korespendować ze wszystkimi, niekoniecznie o podobnych zainteresowaniach.
Adres: Przemek Drubik Al. Piłsudskiego b 24/4, 32-512.

Balladyna.
Data urodzenia: 04.01.1987.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Ulubiona Sailorka: Jowisz.
Ulubiona manga: Oh My Goddess.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Charakterystyka: jestem cicha i spokojna. Nie lubię Lady Oscar. Mój najgorszy przedmiot to muzyka.
Adres: Balladyna Serafin ul. Woszczerowicza 3/5, 08-110 Siedlce.

Magdalena Kanicka.
Data urodzenia: 14.02.1988.
Znak zodiaku: Wodnik.
Ulubiony kolor: czarny i błękitny.
Ulubiony przedmiot: geografia, polski.
Hobby: czytanie, filatelistyka, jazda na rolkach.
Ulubiona anime: Sailor Moon, Beksa.
Charakterystyka: jestem wesoła i optymistycznie nastawiona do życia. Lubię dobrze się bawić, tańczyć. Piszcie. Zdjęcie mile widziane.
Adres: ul. Armii Krajowej 14/26, 98-200 Sieradz, tel. (043) 822-61-79.

Daniel Zając-Zajączek.
Data urodzenia: 08.07.1981.
Włosy: czarne.
Ulubiony kolor: czarny, zielony i biały.
Ulubiona Sailorka: Hotaru.
Zainteresowania: od czasu do czasu lubię pograć na komputerze.
Charakterystyka: jestem spokojnym chłopakiem, trudno wyprowadzić mnie z równowagi, leniuch. Lubię słuchać różnego rodzaju muzyki. Jestem może trochę nieśmiały w stosunku do dziewczyn, ale postaram się zmienić. Dla chętnych osób, które chciałyby się ze mną zaprzyjaźnić, zadzwonić a nawet odwiedzić mnie podaję adres. Lidzbark Warmiński ul. XXX-lecia 11, woj. olsztyńskie, tel. (767)17-48.

Sara Kuc.
Znak zodiaku: Strzelec.
Ulubiony kolor: czarny i zielony.
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess.
Ulubiona manga: Sailor Moon, Aż do nieba.
Charakterystyka: uwielbiam mangę i anime, ale nie uważam się za otaku. Denerwują mnie ludzie typu Anonim Bełkot. Kocham koty i lubię psy. Chciałabym korespondować ze wszystkimi lubiącymi anime i mangę.
Adres: Sara Kuc ul. Okrzei 41, 05-220 Zielonka, email: kruella@supermedia.pl

Ranma (boy type).
Data urodzenia: 29.10.1985.
Wzrost: 159cm.
Grupa krwi: A.
Ulubione anime: Tenchi Muyo.
Ulubiona manga: Ranma 1/2.
Hobby: manga, anime i Ani-Mayhem.
Charakterystyka: mam 12 lat, kocham mangę i anime. Odpiszę na każdy list. Adres: Ranma ul. Wąchocka 4a/14, 03-934 Warszawa.

Kasia Wojciechowska.
Data urodzenia: 06.08.1986.
Znak zodiaku: Lew.
Ulubiona Sailorka: Sailor Saturn.
Ulubiony przedmiot: francuski, historia.
Ulubiony kolor: ciemny zielony.
Charakterystyka: uwielbiam Sailor Moon. W przyszłości chcę zostać adwokatem. Adres: D. Chłapowskiego 19/49, 63-101 Śrem.

Maciej Waśniowski.
Data urodzenia: 17.10.1982.
Wzrost: 186 cm.
Kolor włosów: ciemny blond.
Charakterystyka: chodzę do 1 klasy LO, interesuję się RPG, grami komputerowymi, mangą i anime. Adres: Kotarbińskiego 2/31, 76-200 Słupsk.

Laura Sajkowicz-J-chan.
Data urodzenia: 19.07.1985.
Znak zodiaku: Rak.
Ulubione anime: Oh My Goddess, SAilor Moon, Tenchi Muyo.
Ulubiony kolor: zielony.
Hobby: rysowanie, pisanie, czytanie.
Charakterystyka: lubię grać na komputerze, rysować swoje komiksy i tworzyć własne projekty postaci animowanych. Chętnie nawiążę kontakt z fanami mangi i anime z całej Polski. Adres: Laura Sajkowicz ul. Młodzieżowa 6/7, 05-100 Nowy Dwór Mazowiecki.

Iwona Kamola.
Data urodzenia: 26.01.1984.
Znak zodiaku: Wodnik.
Planeta: Uran.
Ulubiony przedmiot: fizyka, matma, w-f, plastyka.
Ulubiona potrawa: kurczak.
Ulubiony kolor: zielony i czarny.
Hobby: uwielbiam rysować.
Charakterystyka: uwielbiam marzyć, uczyć się, rysować. Nie jestem naiwna. Dobrze pływam, lubię rolki, rower i narty. Nawiążę kontakt z ludźmi, lubiącymi Sailor Moon. Adres: ul. Fr. Kawy 18/10, 01-496 Warszawa, tel. (022) 68-56-124.

Akai-san.
Data urodzenia: 21.06.1984.
Znak zodiaku: Bliźnięta.
Ulubiony kolor: błękitny, niebieski, granatowy.
Ulubiony przedmiot: w-f, przerwa.
Hobby: manga, anime, spanie.
Charakterystyka: jestem szaloną 14 latką z odlotowym poczuciem humoru. Chodzę do szkoły podstawowej. Chciałabym poznać ciekawych ludzi z całej Galaktyki. Adres: M. Kuras ul. Mickiewicza 63a/23, 37-300 Leżajsk, woj. rzeszowskie.

Genesis.
Hanna Szmagała.
Urodziny: 5.06.
Wiek: 13 lat.
Ulubiony przedmiot: matematyka, angielski.
Ulubiony kolor: czarny, błękitny i biały.
Znak zodiaku: Bliźnięta.
Charakterystyka: jestem wielką marzycielką, kocham anime i mangę, chciałabym stworzyć własną mangę. Adres: H. Szmagała Siniarzewo 50, 87-705 Siniarzewo, woj. włocławskie.

Magdalena Mazurewicz.
Data urodzenia: 17.09.1987.
Znak zodiaku: Panna.
Lubię: mangę, anime, Sailor Merkury, sport.
Ulubiony kolor: niebieski.
Ulubiona potrawa: kluski z truskawkami.
Ulubione anime i manga: Sailor Moon.
Charakterystyka: bardzo lubię czytać mangi, Kawaii, komiksy i oglądać anime. Kocham zwierzęta. Słucham Spice Girls. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: ul. Kawaleryjska 2/25, 20-552 Lublin.

Krzysztof Rytel-Ślizgacz.
Wiek: 16lat.
Zainteresowania: manga, anime oraz Formuła 1 Motocyklowe Mś. Internet.
Ulubione anime: Gunsmith Cats, Burn Up-W, Neon Genesis Evangelion.
Charakterystyka: szalony. Przeciwnik pornografii, raper.
Odezwa: skopię tyłki wszystkim w stylu Bełkota.
Adres: Krzysztof Rytel ul. Kasztelańska 2/10, 67-200 Głogów.

Azuki.
Data urodzenia: 14.02.1985.
Znak zodiaku: Waga.
Grupa krwi: chyba A.
Ulubione anime: Ghost in the Shell.
Ulubiona manga: Sailor Moon.
Hobby: rysowanie.
Charakterystyka: chodzę do 6 klasy szkoły podstawowej nr 20 w Grudziądzu. Chociaż za nią nie przepadam, umiem się jej poświęcić. Mój maleńki zbiorek anime na pewno nie dorównuje zbiorom innych otaku, ale staram się go uzupełniać. Nie mam ulubionych zespołów, ale na pewno nie jest to muzyka Disco Polo. Jestem w posiadaniu PC, uwielbiam grać w Yomb Raider II. Z mangą zetknęłam się w wieku 5 lat. Adres: ul. Sobieskiego 13/15, 86-300 Grudziądz.

Keiko.
Wiek: 17 lat.
Wzrost: 170 cm.
Włosy: blond.
Oczy: piwne.
Charakterystyka: rysuję mangę, lubię postukać sobie na komputerze. Słucham różnej muzyki, nienawidzę Just 5. Moim ulubionym anime jest Ghost in the Shell. Chodzę do LO. Nie jestem dobra w pisaniu charakterystyk, szczególnie własnej. Chyba nie umiem się sama ocenić. Jeśli ktoś chciałby lepiej mnie poznać, niech napisze. Nie lubię myśleć poważnie, ani pisać poważnie. Mimo tego czekam na listy od wszystkich otaku. Obiecuję, że na każdy odpiszę. Adres: ul. Sobieskiego 13/15, 86-300 Grudziądz.

Krycha "Air" Jordan.
Data urodzenia: 27.08.1980.
Charakterystyka: chodzę do 3 klasy LO, interesuję się przede wszystkim mangą i anime. Kocham grać w koszykówkę, przesiadywać przy komputerze i rysować. Słucham różnej muzyki, jestem otwarta i lubię poznawać nowych ludzi. Dlatego piszcie do mnie. Odpowiem na każdy list z szybkością światła. Adres: ul. Młodzieży Polskiej 38/12, 70-774 Szczecin.

Aneta Borys-Pszczółka, Boryska, Sailor Neptun.
Data urodzenia: 07.03.
Znak zodiaku: Ryba.
Ulubiony kolor: morski, biały.
Ulubiony wykonawca: Liroy.
Lubię: Sailor Moon, Kawaii, rysować, śpiewać.
Kolor oczu: niebieski.
Uwaga szukam swojego Mamoru.
Charakterystyka: marzycielka.

Piotrek Hołownia
Xywa: Howard
Wiek: 14
Data urodzenia: 22.08.84 r.
Znak zodiaku: Lew
Włosy: blond (afro)
Jestem dość spokojnym skatem i raczkującym otaku. Bardzo interesuję się komputerami, a dokładniej Internetem. Poszukuję kontaktu z dziewczynami z całej Polski. ODPISZE NA KAŻDY LIST NAJSZYBCIEJ JAK TYLKO BĘDĘ MÓGŁ.
Adres: ul.Łukaszyńska 32
21-500 Biała Podlaska
e-mail : howie@kki.net.pl

IVE
Data urodzenia: 16. luty 1981
Znak zodiaku: Wodnik
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: ścisłe, przyrodnicze i języki obce, nie lubię humanistycznych
Ulubiony kolor: niebieski, czarny i złoty
Ulubione żarcie: owoce i słodycze
Hobby: manga, anime, komputer, rysowanie, dobijanie rodziców.
Charakterystyka: mieszanka (wybuchowa!) wszystkich możliwych cech i postaw. Szczególnie daje się we znaki mój upór i złosliwość. Lubię "chadzać własnymi drogami" i może dlatego jestem często odrzucana przez resztę. Wkurzają mnie: lizusy, disco polo, dance i moj brat. I to by było na tyle.
Moj adres: Anna Bek, ul. Słowackiego 9, 37-600 Lubaczów.
lub krócej: ive@box43.gnet.pl

Imię: **Daniel Szulc**
Pseudo: Writter 34U!
Płeć: M
Wiek: 16 lat
Oczy: kolorowe - zmienne (szkła kontaktowe).
Lubię: manga, anime, otaku w Polsce i na świecie.
Hobby: komputer (przeważnie INTERNET), rysowanie mang
Muzyka: każda (przewaznie PROGRESSIVE)
Znak zodiaku: Waga
Kontakt: ul.SZWANKOWSKIEGO 8/6, 01-318 Warszawa
TELEFON/FAX/MODEM: +48 (22) 6649267
EMAIL: writter@friko5.onet.pl lub writter@polbox.pl

Grzechu Hilowinski
xywa: Ramirez_ (to z IRCa)
ulubione anime: Ninja Scroll i Akira
ulubiona postać: Gemma :)))
ulubiona muzyczka: Kaneda
Charakterystyka: jestem maniakiem Metallici i dlatego wszycy mówią, że
jestem pokopany.
Kocham anime i wszystko co się z tym łączy.
Mam 15 lat i interesuję się
również ładnymi paniami.... więc piszcie...
Grzegorz Holowinski ul.Busziszyńska 119/28 54-436 Wrocław
tel: 0-71 575176

JORDAN O'NEIL
Genotyp: 21869578
Rasa: człowiek
Oznaczenie rasowe: kobieta
Waga: zastrzeżona
Wzrost: 176 (centymetrów, rzecz jasna)
Stopień: uczennica II kl. L.O
Data powstania: 23.II.82
Kolor tęczówki: niebieski
Zodiakalna przynależnośc: rybka
Orientacja polityczna: feministka (choć nie ortodoksyjna)
NIEOPANOWANE REAKCJE WYWOŁUJE U MNIE (w sensie pozytywnym): kolory: zielony i niebieski; seriale: X files, Star Trek, Xena, Kameleon i J.A.G; manga i anime; sport; dobre filmy; pokazowe walki karate, oraz muzyka: pop, rock i klasyczna
NIEPOZYTYWNE WIBRACJE POWODUJĄ: chamstwo, kłamstwo i obłuda
CHARAKTERYSTYKA: Posiadam nieco dziwne poczucie humoru. Jestem nieco złośliwa, jednak opanowana i nieśmiała. Najgorsze jest to, że jestem strasznie niezdecydowana!!!!!!!
ADRES: Oś. OŚWIECENIA 57/10
61-208 POZNAŃ

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...........................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...........................
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...........................
podpis przyjmującego

ULTiMA

przedstawia

NOWE FILMY ANIME JUŻ W POLSCE!

angielskie wersje językowe

MACROSS



MACROSS CLASH OF THE BIONOIDS......64.90
MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?...64.90
MACROSS II 1&2..............................58.90
MACROSS II 3&4..............................58.90
MACROSS II 5&6..............................58.90

64,90

RANMA 1/2



RANMA 1/2 THE MOVIE 1......59.90
RANMA 1/2 THE MOVIE 2......59.90
RANMA 1/2 SHAMPOO OAV...58.90
RANMA 1/2 AKANE OAV........58.90
RANMA 1/2 WATER OAV........58.90

59,90

FATAL FURY



FATAL FURY THE MOTION PICTURE...64.90
FATAL FURY 1 HUNGRY WOLF....58.90
FATAL FURY 2 THE NEW BATTLE...58.90

58,90

ADVENTURE KID

58,90

PLASTIC LITTLE



58,90

SAMURAI SHODOWN



58,90

UROTSUKIDOJI III

OVERFIEND III



UROTSUKIDOJI III WIDE SCREEN FEATURE.....64.90
UROTSUKIDOJI III vol. 1 ....58.90
UROTSUKIDOJI III vol. 2 ....58.90
UROTSUKIDOJI III vol. 3 ....58.90
UROTSUKIDOJI III vol. 4 ....58.90

64,90

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz:

STARBLAZERS vol 1,2,3,4,5,6 ....58.90/szt.
MD GIEST DIRECTORS CUT 58.90
MD GIEST II DEATH FORCE 58.90
MD GIEST MOST DANGEROUS EVER 58.90
BATTLE SKIPPER vol. 1,2,3 ....58.90/szt.
BIG WARS 58.90
8 MAN AFTER 1&2 ....58.90
8 MAN AFTER 3&4 ....58.90
THE COCKPIT 58.90
DIGITAL EVIL STORY 58.90
GIGOLO (od 18 lat)..................................
SOL BIANCA ....
SOL BIANCA 2 ....58.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 1&2 ....58.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 3&4 ....58.90
BABEL 2 1&2 ....58.90
BABEL 2 3&4 ....58.90
ROBOT CARNIVAL 58.90
TWILIGHT OF THE COCKROACHES 105 min......64.90
ROBOTECH vol 1-10 ....58.90/szt.

a także szeroki wybór mang !!:
AKIRA, GHOST IN THE SHELL, APPLESEED,
STREET FIGHTER (z polskim tłumaczeniem)..

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!
ŚCIEŻKI DŹWIĘKOWE
Z TWOICH ULUBIONYCH SERII !!!



...ORAZ GADŻETY TJ. PLAKATY, KOSZULKI itp..



Wyłączny dystrybutor KISEKI Films w Polsce:
ULTiMA S.C.
ul.Chłodna 35/37 paw.7, 00-867 Warszawa
kontakt: (022) 654-60-42
Zapraszamy do współpracy sklepy z grami,filmami i mangami!

Wysyłkowa sprzedaż detaliczna:
tel. (022) 624-78-16

* za zamówione kasety płacisz przy odbiorze! *
* do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 5 zł *
* średni czas dostawy - 3 dni !!! *

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA



SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE

YANS
PLANETA CZARÓW

IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA

ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI